67 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS • PSP • GBA • XBOX • GAMECUBE

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESM... BENELUX

MARIO GALAXY
SMULLEN, KWIJLEN, GENIETEN

PROJECT GOTHAM RACING 4
DOOR DE FINISH MET EEN GOLD AWARD

METROID PRIME 3: CORRUPTION
DIT MOET JE BELEVEN!

FIFA 08 VS PES 2008
CLASH DER GIGANTEN SPANNENDER DAN OOIT

PRIMEUR! SPLINTERNIEUWE GAME TOM CLANCY

NU MET VETTE ASSASSIN'S CREED OPSTRIJKSTICKER

ASSASSIN'S CREED

WWW.PU.NL
NOVEMBER 2007
€ 3,65



PLUS: IS JOUW MAAG STERK GENOEG VOOR JERICHO? • NIEUWKOMER SKATE LAAT TONY HAWK EEN POEPIE RUIKEN • JOHN WOO'S STRANGLEHOLD BLAAST GUN PORN GENRE NIEUW LEVEN IN • REVIEW VAN HET BESTE SPEL DAT OOIT OP DE DS IS VERSCHENEN • ZONNIGE BOEL IN FAR CRY 2 • QUAKE WARS IS ALLEEN VOOR ECHTE KERELS • SEGA RALLY LAAT Z'N SPOREN NA • ALWEER EEN NIEUWE MANIER OM GAMES TE BELEVEN MET Wii FIT • EN MEER...

TECHNIEK IN GOEDE

"EIGENLIJK GEEF IK HIER LEIDING AAN EEN ENORM



Als de motor van je auto een vreemd geluid produceert, kun je die met enig technisch inzicht zelf wel nakijken – en misschien zelfs wel repareren. Maar wat als je verantwoordelijk bent voor het repareren van een motor van 1500 pk, afkomstig uit een Leopard 2 A6 tank? 1e luitenant Michael en sergeant Tim geven leiding aan techniek binnen de landmacht. Een uitdagende baan, waarvoor jij misschien ook wel geschikt bent?

BANEN LEIDEN.

GROTE, MOBIELE GARAGE."



Toen 1e luitenant Michael klaar was met zijn vwo, stond hij voor een lastige keuze. Hij had "hersens genoeg" om te gaan studeren, maar wilde meer dan slechts theorieën uit boeken halen. "Ik houd ervan om praktisch bezig te zijn, om met je handen én je hoofd te werken." Na een uitgebreide oriëntatie koos Michael voor de Koninklijke Militaire Academie (KMA) in Breda, waar hij de opleiding tot officier bij de Koninklijke Landmacht doorliep. Na zijn algemene militaire opleiding volgde hij een vakinhoudelijke opleiding op het gebied van techniek. "Door die combinatie van techniek en management was ik goed voorbereid op mijn huidige functie, die van pelotonscommandant binnen een herstelcompagnie. Wat inhoudt dat ik de dagelijkse leiding heb over zo'n 50 militairen met een technisch specialisme. Eigenlijk geef ik hier leiding aan een enorm grote, mobiele garage. Maar behalve verantwoordelijk voor het eindproduct ben ik ook nog eens verantwoordelijk voor de veiligheid van mijn medewerkers, onder alle omstandigheden."
Dat die omstandigheden erg kunnen variëren, weet sergeant Tim maar al te goed. In 2004 werd hij uitgezonden naar Irak, als onderdeel van de internationale SFIR troepenmacht.
Als ploegcommandant gaf hij leiding aan een kleine onderhouds- en herstelploeg. "Tijdens een koudweertraining hadden we al eens bij -10 °C gewerkt, en nu stonden we met 40 °C in de brandende zon voertuigen te repareren."
Zijn opleiding op de Koninklijke Militaire School (KMS) in Weert beschrijft Tim als erg leuk en leerzaam. "Maar je moet niet denken dat je alles al weet wanneer je aan het werk gaat. In het veld zul je soms creatieve oplossingen moeten vinden op moeilijk bereikbare plaatsen."
Zowel Michael als Tim zijn erg te spreken over het niveau en de mogelijkheden op technisch gebied bij de landmacht. "Het werk biedt veel afwisseling en uitdaging, en je krijgt de kans om met hightech apparatuur te werken. De kennis die je daardoor opdoet, gekoppeld aan je managementopleiding en het karakter dat je als militair ontwikkelt, bieden je goede perspectieven op een eventuele carrière buiten de landmacht."

WORD LEIDINGGEVENDE BIJ DE KONINKLIJKE LANDMACHT.

Wat betekent leidinggeven bij de landmacht voor jou? Als onderofficier sta je dicht op de werkvloer en zorg je voor een juiste uitvoering van opdrachten. Als officier ben je een manager uit het hogere, leidinggevende kader binnen de landmacht. Direct na je opleiding ben je verantwoordelijk voor een groep van ± 10 (onderofficier) of ± 30 (officier) militairen. In beide functies werk je in Nederland, maar ook regelmatig in het buitenland, bijvoorbeeld tijdens uitzending. Je opleidingskosten worden volledig vergoed en ook ontvang je direct salaris vanaf het moment dat je bij de landmacht in dienst treedt. Daarnaast kun je nog diverse beroepsopleidingen volgen bij de landmacht, waar je tijdens je loopbaan enorm van kunt profiteren. Word dus leidinggevende bij de landmacht: een unieke kans op een unieke ervaring!

Kijk voor meer informatie over de opleidingsmogelijkheden aan de KMS (onderofficieren) en KMA (officieren) op

www.werkenbijdelandmacht.nl/leidinggevenden.

Koninklijke Landmacht



MAGIE

Wie heeft het niet in zich: de wens om over magische krachten te beschikken en bovennatuurlijke dingen te doen. Als kind probeer je het stoplicht op groen te krijgen, door hard in je vingers te knippen. Of je glas chocolademelk met je ogen door de lucht in de richting van je hand te verplaatsen. Je weet wel, door je ogen tot spleetjes te knijpen. Iets wat je later nogmaals probeert maar dan met "röntgenstralen" en meisjes. Inmiddels wordt onze wens om magische dingen te doen (groten)deels bevredigd door het spelen van videogames. Waar anders kun je zelf de held zijn en alles tot een goed einde brengen? En voor de aangeboren drang om dingen stuk te maken of anderen te domineren, hebben we natuurlijk ook mogelijkheden genoeg.
Kijk je naar de covergame van deze maand, dan is er zeker ook sprake van magie. Uitgever Ubisoft heeft met Assassin's Creed namelijk een fabuleuze game in handen die zich ook nog eens in een tijd afspeelt waarin ik altijd al rond heb willen dwalen: je weet wel, die ridderkruistochteneeuwtijd...
Heb je de previewversie van deze game gespeeld, dan kun je simpelweg niet wachten tot hij uitkomt. Niks 5 december, voor mij is dit jaar 15 november de dag dat ik mijn handjes ophouden mag!

Niels

SO YOU WANNA BE A SINGSTAR

We krijgen zelden klachten van collega's die de pech hebben dat hun werkplek zich in de buurt van onze redactieruimte bevindt. Een ratelende shooter, kletterende zwaarden, een zwaar brommende racegame... we komen er meestal wel mee weg.
Tot Wouter en Maarten op het bizarre idee kwamen om hun zangkunsten te beproeven op de nieuwe Singstar, waarvan net een review CD'tje bij ons was gedropt.
Binnen vijf minuten hadden we al drie mensen langs gehad die informeerden of er iemand bezig was te overlijden aan ernstige maagkrampen. Nadat collega nummer vier zich hardop afvroeg of er in ons testhok mensen zonder verdoving geamputeerd werden, en we zelfs twee muisjes in noodvaart het hok zagen verlaten, besloot Ed in te grijpen en de snotneuzen de mond te snoeren. Het verontwaardigde tweetal mopperde dat ze het dan wel bij de voorronden van Idols gingen proberen. Hopelijk zijn er voor die voorronden nog voorronden, anders vrezen wij dat een groot deel van de tv-kijkers reëel gevaar loopt op blijvende gehoorschade.



DE REDACTIE

Halo 3, Halo 3, Halo 3; je kon er niet omheen de afgelopen maand. Tientallen covers op magazines, aandacht op radio en tv, bekende sterren, galafeesten...
Maar is dat allemaal niet een beetje overdreven? Dreigt de pure info over de kwaliteit van de game niet overspoeld te raken door een tsunami aan publiciteit over randverschijnselen?

JURJEN



Eigenlijk zijn er twee fenomenen die min of meer los van elkaar functioneren: Halo 3 en de hype eromheen. De eerste is gewoon een fantastisch spel, de tweede is typisch Amerikaans van opzet en vertoont daarom wat trieste trekjes. Het zou interessant zijn om te zien wat er gebeurt als een dergelijk circus eens rondom een slechte game wordt gebouwd. Maar (gelukkig) is dit hier dus niet het geval.

STEVEN



Halo 3 hype? Halo 3 hype? Waar hebben jullie het over? De jetlag en trip naar Japan hebben mij volledig beschut van de hype in kwestie. Ik was helaas zelfs te moe om naar de première te gaan. Ik ben alleen geïnteresseerd in de game. En daar duik ik lekker zo snel mogelijk in, zonder hype.

MAARTEN



Money makes the world go round. Met geld is alles te koop. Maar in dit geval staat het niet los van de kwaliteit, want Halo 3 is gewoon een topper waar een grote schare fans op zat te wachten. De hype is waargemaakt.

J.J.



Gelukkig wonen we niet in Birma of Noord-Korea en zijn we niet verplicht om die game aan te schaffen. Mensen die alleen iets kopen omdat het veel in de publiciteit is, kunnen misschien beter naar die landen afreizen. Overigens haal ik Halo 3 wel omdat de game gewoon tof is.

BORIS



Ach ja... soms moet je gewoon even niet tegen de stroom inzwemmen. En bovendien... het is Halo... wat doe je er aan...

JEROEN



Ik wil graag mijn grote held LL Cool J hieromtrent quoten: "Halo 3 is the Harry Potter of games." Dit zegt alles.

ED



Aan de ene kant is dit goed voor de industrie omdat gamen veel media-aandacht krijgt, en nu voor de verandering eens positief. Aan de andere kant zit ik niet te wachten op een of andere hiphopper die niet kan gamen, en mij een half uur lang laat zien hoe het niet moet. Dat opgeblazen selebbertie gedoe is aan mij niet besteed.

MURIELLE



Op CNN Live zag ik, na de speech van de Iraanse president Ahmadinejad op de VN vergadering in New York, doodleuk een item over Halo 3 dat met dezelfde ernst gebracht werd. Waarna men vervolgde met een moordpartij in LA. Alsof Halo in die headlines thuishoort! Dat gaat wel heel ver.
En dan die grote sterren als Pharrell, Carmen Electra, LL Cool J. Sommigen hadden volgens mij nog nooit van Halo gehoord! Ze bakten er ook niks van tijdens het gamen. Waar gaat het dan om? Wil je de wereld je game laten zien of alleen maar een gelikte show maken met zoveel mogelijk publiciteit?

JAN



Ja natuurlijk is Halo 3 gehyped, maar wordt er eens keer een feestje gegeven, is het weer niet goed. Halo 3 is zeker niet Jezus op Aarde maar de game is gewoon een heerlijke shooter. Bovendien waren de Mochitos erg lekker. Hips.

IEMAND MOET HET DOEN

Effe lekker "nazomeren" in Barcelona, dat wilden we allemaal wel natuurlijk. Meerdere vingers gingen dan ook de lucht in op de vraag tijdens de laatste redactievergadering wie in het zonnige Spanje de game SKATE zou willen checken.
Maarten voegde er echter gelijk aan toe dat als hij mocht gaan, hij terug zou komen met een vette foto van een zelfgemaakte grab.
Dat dit geen grootspraak was, is te zien op de rechterfoto gemaakt op een boulevard langs de Middellandse zee. Ooggetuigen vertelden echter dat de landing er heel wat minder sierlijk uitzag.
Ze verklaarden tevens dat ze Maarten, voor hij per brancard werd afgevoerd, nog iets hoorde mompelen als: "pfieman moep heb doen", terwijl hij enkele afgebroken tanden op de grond spuugde.

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Ook wij konden er niet omheen natuurlijk, en dus stond ook bij ons Halo 3 op de cover van het septembernummer. Zelden was er zoveel media-aandacht voor een computergame als afgelopen maand voor Microsoft's Xbox 360 shooter. Terwijl ik dit tik, dreunt m'n hoofd nog na van de spetterende Halo 3 Party gisterenavond in Tuschinski en ploft het 37e tijdschrift met de Masterchief op de voorkant op m'n bureau.
Nou ja, als we toch bezig zijn, kan er nog wel een schepje bovenop. Daarom speciaal uit Den Ouden Doosch gehaald: een triootje Masterchiefs!
En nu willen we 'm voorlopig alleen nog maar op ons tv-scherm zien!
ED





GRRRRRR'S OF WAR

Het was geen kwestie óf Gears of War naar de PC zou komen, maar wanneer. Welnu, goed nieuws voor de PC gamers: het wordt nog dit jaar.
En er is meer goed nieuws want naast drie nieuwe multiplayer maps en de multiplayer mode King of the Hill, zijn er maarliefst vijf nieuwe chapters gemaakt, exclusief voor de PC!
Jan ging bijna uit z'n dak van vreugde, of zoals hij het zelf altijd zo plastisch weet uit te drukken: 'ik maakte van blijdschap een rondedansje op de koffietafel'.
De agressieve grijns op de foto was dan ook bedoeld voor de medewerker van Epic die Jan heel voorzichtig vroeg of hij, na een speelsessie van een dikke acht uur, de PC misschien wilde afsluiten omdat het kantoor 's avonds om tien uur altijd dichtgaat.
Of de Epic medewerker lichamelijk letsel aan dit voorval heeft overgehouden, wilde Jan bevestigen noch ontkennen.



6 YO!POST
14 OPNIEUWS

COVERVIEW
8 ASSASSIN'S CREED - XBOX 360 / PS3

FIRST LOOK
23 FARCRY 2 - PC
22 OPERATION FLASHPOINT 2: DRAGON RISING - PC
25 MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES - PS3 / XBOX 360
24 TOM CLANCY AIR COMBAT GAME - PS3 / XBOX 360

PREVIEW
33 FURY - PC
31 GEARS OF WAR - PC
37 HAZE - PS3
35 SUPER MARIO GALAXY - Wii
32 UNREAL TOURNAMENT III - PS3 / XBOX 360
28 Wii FIT - Wii

REVIEW
64 BLACKSITE - PS3 / XBOX 360
62 THE SETTLERS: RISE OF AN EMPIRE - PC
46 CLIVE BARKER'S JERICHO - PS3 / XBOX 360 / PC
75 DRAWN TO LIFE - DS
61 ETERNAL SONATA - XBOX 360
52 FIFA 08 - XBOX 360 / PS3 / PC / Wii PS2 / DS / PSP
70 FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS - PSP
69 FOLKLORE - PS3
75 LAIR - PS3
40 METROID PRIME 3 CORRUPTION - Wii
52 PRO EVOLUTION SOCCER 2008 - XBOX 360 / PS3 / PC / PS2 / DS / PSP
48 PROJECT GOTHAM RACING 4 - XBOX 360
73 RACE 07 - PC
74 ROCKSTAR GAMES PRESENTS: TABLE TENNIS - Wii
51 SEGA RALLY - XBOX 360 / PS3 / PC / PSP
74 SINGSTAR - PS3
59 SKATE - PS3 / XBOX 360
71 STRANGLEHOLD - PS3 / XBOX 360
63 SYPHON FILTER LOGAN'S SHADOW - PSP
58 TONY HAWK: PROVING GROUND - XBOX 360 / PS3 / Wii / PS2 / DS
54 ZELDA THE PHANTOM HOURGLASS - DS

EXTRA
18 HALO 3 PARTYCOLLAGE
65 GAMEPLAY UPDATE
66 INTERVIEW JEFF KAPLAN WoW

VAST
26 WORD ABONNEE
78 DOWNLOADABLE GAMES
80 SMORGASBORD
82 FRAMEDROP



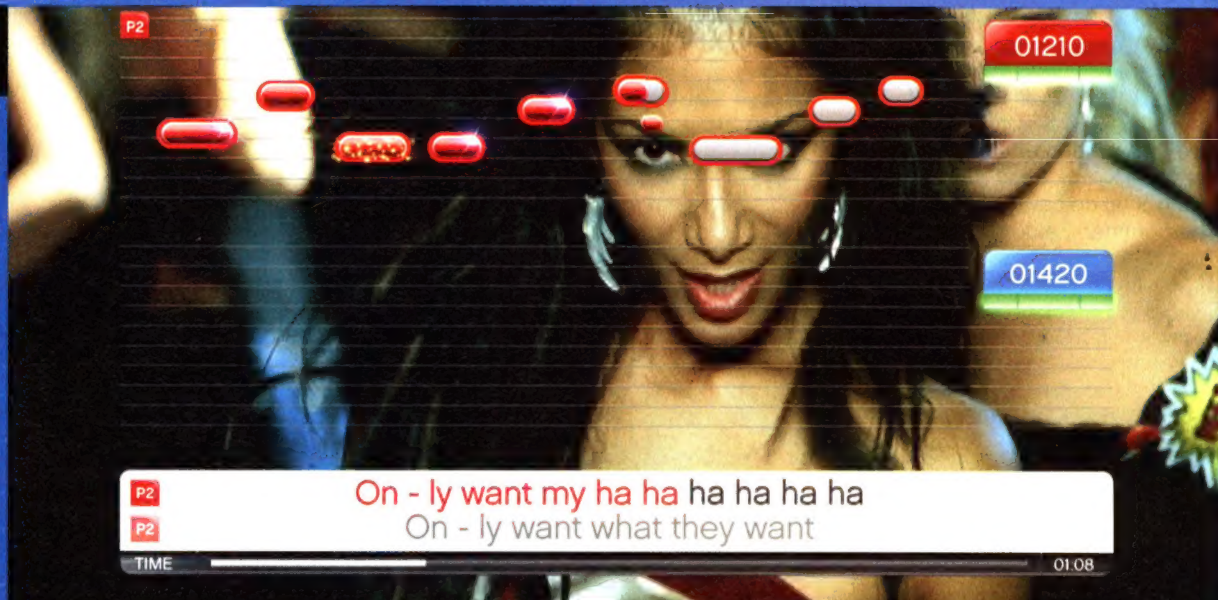
★ Brief ★ VAN DE MAAND

NEDERLANDER IN JAPAN

Beste PU lui,
Nu Japan zo in de picture staat vanwege de TGS, leek het me een mooi moment om eens lekker te zeiken als Nederlandse gamer, wonend in het game luilekkerland.
Nu denken jullie vast: 'Die lucky bastard woont in Japan!' De harde werkelijkheid laat echter zien dat het hier niet meevalt als Westerse gamer.
Japanse RPG's zijn echt de shit, maar als je het verhaal wilt volgen en telkens weer een kanji tegenkomt die je niet kent moet je een woordenboek pakken dat je helemaal 'uit de game' haalt. Zelda Twilight Princess duurde voor mij daarom twee keer zo lang!
Nu is Final Fantasy VII: Crisis Core hier uit, maar wat doe je dan? De game spelen met een woordenboek en inleveren aan beleving of een jaar wachten totdat ze die shit eindelijk hebben vertaald? Eén ding is zeker: dat wordt weer kwijlend in de winkel staan terwijl de doosjes één voor één uit de rekken worden gehaald.
Japanse games zijn leuk, maar af en toe wil je natuurlijk ook wel GTA spelen. Een maand of twee geleden kwam deze dan ook eindelijk uit hier, en deze week is ook SSX Blur uitgekomen. Vet hoor, maar wel veel te laat!
De Xbox 360 lijkt me vet, maar de support is hier knetterlaag; in de winkels moet je altijd op het meest afgelegen plekje zoeken, en daar liggen dan wat wit-groene items als je geluk hebt.
Dan heeft je favo gamemagazine ook nog eens geen distributiecentrum hier en dan denk je toch ook 'alle geitenkeutels op een satéprikker?' Het is echt te gek dat mij om de zoveel tijd een stapeltje PU's toegestuurd wordt, maar toch heb ik ze liever elke maand in de bus! De PU mag bij mij dan wel altijd een paar maanden te laat komen, nog steeds is het geweldig om hem helemaal door te spitten.
Nou, als jullie tijdens de TGS nog ergens hier een biertje gaan drinken, laat het dan even weten!
Groeten!
Rick Hoek | Osaka | Japan

Beste Rick. Jij zou toch moeten weten dat de afstand tussen Tokyo en Osaka meer dan 800 kilometer is. Dus 'effe bij jou een biertje drinken' doen we alleen als jij trakteert. Trakteren wij jou op een 'Westerse' EA game naar keuze.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



PS3 VOOR DE HELE FAMILIE

Hallo PU gasten,
Ik wou al een tijdje een PS3, dus ik sparen en toen ineens verscheen het starterspack. Ik blij natuurlijk; dat bespaart me 180 euro en daarbij vond ik MotorStorm en Resistance: FOM de twee leukste spellen van het moment voor de PS3.
Maar toen kwam het probleem. Ik had bijna genoeg geld, maar nog niet helemaal. Pas op 1 oktober zou ik genoeg geld hebben want dan ben ik jarig. Dus ik dacht, geen probleem ik wacht nog een maandje maar toen bleek dat de starterspack een tijdelijke aanbieding was. Dus ik zeuren bij m'n moeder om wat tijdelijke financiële steun zodat ik het starterspack kon kopen.
Uiteindelijk toen ik vorige week maandag 's nachts thuiskwam van een weekje Turkije met mijn vriendin, zei mijn moeder: "kijk eens op je kamer", en ja hoor de PS3. Nu moest ik hem alleen nog aan m'n ma terugbetalen (geen probleem na 1 oktober).
Ik helemaal in de wolken, maar toen gebeurde het. Mijn vriendin ontdekte dat MotorStorm heel leuk was, mijn moeder dat Super Rub a Duck tof was en mijn zusje dat je Crash Bandicoot kon downloaden. Dus nu zit iedereen achter mijn PS3. Maar het ergste moet nog komen: over een tijdje komt Singstar uit en dat wil mijn vriendin ook nog eens gaan kopen.
Hopelijk weten jullie een manier hoe ik de strijd om mijn PS3 win. Vooral nu ook Assassin's Creed er aankomt.
Fatih | Internet

Drie vrouwen die met je apparaatje willen spelen. Wij zien het probleem niet, afgezien van een beetje incest dan, in jouw geval.

REACTIE OP JJ #1

Beste PU,
N.a.v. het artikel in PU #165 vind ik dat de problemen van Microsoft in mijn ogen nogal makkelijk door J.J. van tafel worden geveegd.
Ook ik werd met dit probleem geconfronteerd en al na vier maanden na aankoop; en laat dit nu net samenvallen met de zomervakantie van de kinderen. Wat doe je dan als gamende vader die zelf ook niet vies is van een achievement? Juist, je gaat direct naar de winkel om een Core te halen die je direct weer pimpt met de spullen die zijn achtergebleven. Mijn eigen gerepareerde Xbox was na een dag of twintig weer terug en voldoet weer volledig naar wens.
Hoewel ik nog steeds van mening ben dat ik met de aanschaf van de Xbox 360 (na de PSone en PS2) een goede keuze heb gemaakt, vind ik ook dat een apparaat dat al na vier maanden crasht van beginsel niet deugdelijk is geweest. Ook als je de diverse forums er op na leest, blijken de problemen van MS toch meer te zijn dan een incident, zoals J.J. ons wil doen laten geloven.
Albert Berens | Internet



J.J. doet de problemen met de Xbox 360 niet af als een incident. Hij geeft alleen aan dat ie ervan baalt dat gamen alleen maar in het nieuws komt als er iets negatiefs te melden valt. Dat MS de garantie naar drie jaar trekt en supersnel nieuwe consoles levert als er iets met de oude niet in orde is (kosten geschat op 1 miljard), daar wordt nauwelijks over gerept. Dat honderden miljoenen gamers dagelijks veel plezier beleven aan hun hobby lijkt sowieso nog nauwelijks doorgedrongen tot "de media".

PS3 PERIKELEN

Beste PU,
Ik ben teleurgesteld! Ik ben zo iemand geweest die gelijk bij de launch een PS3 heeft gekocht. En nu blijkt dat als ik amper drie maandjes had gewacht, ik gewoon voor hetzelfde geld er twee spellen en een extra controller gratis bij had kunnen krijgen! WTF!!!
Ik dus een zeer nette mail gestuurd naar SCEE met daarin mijn ongenoegen over dit feit.

REACTIE

Hey PU journalisten,
Ik zag in de laatste PU een artikeltje over de ring of death. Ook stond daarin dat Microsoft een goed beleid heeft en dat je zelfs een extraatje krijgt als je Xbox stuk gaat.
Dus dacht ik: tof, mijn Xbox is net kapot gegaan dus ik zal ook wel wat krijgen. Ik dacht aan een spel ofzo. Dus ik wachtte op bericht van Microsoft. Komt mijn Xbox eindelijk binnen. Ik maak die doos open, zit er bij de Xbox 360 gratis... één maand Xbox Live Gold ter waarde van 5 euro! Wat moet ik daar nou weer mee?
Ik ben al lid van Xbox Live sinds de

Want als een console na een klein jaartje goedkoper wordt, oké. Maar na amper drie maanden? Had ook in die mail gezegd dat toen destijds de Xbox 1 uitkwam en hij na een half jaar goedkoper werd, je ook gratis van Microsoft twee games en een controller kreeg thuisgestuurd.
Krijg ik twee dagen later netjes bericht terug met daarin dat ze mijn probleem begrijpen maar dat ze een commercieel bedrijf zijn dat deze actie heeft uitgevoerd omdat de markt er om vroeg.
Ik kan mij niet herinneren dat de X360 al iets goedkoper is geworden in die tussentijd? Daarbij zeiden ze ook dat ik tevreden moest zijn omdat ik een stukje high tech apparatuur in huis had staan dat (drie maandjes) nog bijna niemand had. Nou nou, wat high tech. Er is nog geen fatsoenlijk spel dat vol gebruik maakt van Full HD. En het feit dat een PS2 spel er grafisch beter uitziet (God of War 2) dan welk spel ook voor de PS3 is toch best een afgang, denk ik zo. En dat terwijl de helft van die spellen niet of nauwelijks online speelbaar is (en wel op de X360).
Het enige wat cool is aan dat ding zijn de blu-ray films maar daar koop je toch geen console voor? Nou, ik denk dat ik m'n X360 weer eens aanslinger voor een potje Gears Of War want dat ziet er tenminste wel goed uit, en is wel online speelbaar.
Hey, keep up the good work PU gasten.
Maurice Wolbert | Enschede

Je zou beter moeten weten Maurice. Als je als een van de eersten een console (of een ander high-tech produkt) aanschaft, dan weet je dat je er altijd meer voor betaalt dan wanneer je een tijdje wacht. Je moet er wat voor over hebben om te kunnen opscheppen.

OP J.J. #2

normale Xbox het kreeg. Denken ze nou echt dat ik op die 5 euro zit te wachten? Sowieso wordt volgens mij mijn Live abbo automatisch afgeschreven ieder jaar. Dus ik heb er niet eens wat aan.
Wat een gieren bij Microsoft. Voor niet Xbox Live Gold mensen is het alleen maar een lekkermakertje om wel een abbo te nemen. So much voor dat goede beleid van Microsoft.
Groeten,
Luuk | Internet

Hé Luuk: je mag een gegeven paard niet in de bek schijten, hoor.



DS GEPIMPT

Hey PU luitjes!
Vorige maand kreeg ik een tattoo van Blue Dragon bij de PU. Ik heb daar op zich niks aan. Maar ik had al het idee om mijn DS op te knappen door er een sticker of iets op te plakken, maar als gewoonlijk geen leuke stickers in de winkels. Daardoor kwam ik op het idee om die tattoo op mijn DS te doen. Het lukte en zag er niet verkeerd uit! Dus hier de foto van mijn DS.
Remco van der Burght | Internet

Creatief hoor. Toch zien we 'm liever op een strakke meid dan op zo'n oude lelijke DS.

CASUAL IS GOED

Beste PU redactie,
Met veel plezier las ik de E3 special in PU nr. 165. Jammer dat ik er niet bij kon zijn! Ik heb wél alle filmpjes en screenshots op mijn PC bekeken en moest een nieuw toetsenbord kopen omdat ik zo had zitten kwijlen bij die van Crysis en Assassin's Creed.
Ik ben het met jullie eens dat de E3 wat meer casual wordt. En dat levert ons, de hardcore gamers, inderdaad wat voordelen op.
Wat dacht je van wat meer media aandacht? Doordat opa's, oma's en 'de mensen van het andere geslacht' nu ook gamen, kunnen de media het onmogelijk negeren. Het aantal reclames op de televisie voor games is de laatste tijd niet alleen toegenomen, er staan nu ook veel vaker teksten in 'normale', regionale kranten. Waarom wel veel tijd en aandacht besteden aan zaken als films en muziek en de gamesector compleet negeren? Die nieuwsjournalisten willen ook geld verdienen en pikken dus van alles hun graantje mee.
Het gevolg is dat de game-industrie enorm groeit en dat zal nog wel even zo doorgaan. En daarna, als de casual gamers afhaken, is niet alles verloren. Er zijn ook honderden casual gamers die de PU en games zó leuk vinden dat ze hardcore worden. Als de rest ermee kapt zijn er veel meer hardcore gamers over dan eerst en dan krijgen we weer 'echte games'. Bovendien zal die media aandacht dan nog wel even doorsudderen. En tegen die tijd zal Nintendo wel weer met iets revolutionairs komen zodat er weer heel veel casual gamers bijkomen, en ga zo maar door.
Bas Leijser | Internet

Wat denk jij, Bas: is hier nu sprake van een vicieuze cirkel of een opwaartse spiraal?



KORTE VRAAGJES

Ha PU-redactie,
Ik had een paar vraagjes.
1. Komt er een pakket Xbox 360 + Halo 3 uit?
2. Waneer komt Fable 2 uit?
3. Krijg je met de VIG-card ook korting op hardware? Zo ja, hoeveel?
Groetjes,
Matthijs | Internet

1. Klinkt goed.
2. Dikke kans dat we moeten wachten tot ie af is.
3. Ja, maar daarvoor moet je op de acties in de PU letten.

Hallo PU,
Ik val direct met de deur in huis.
1. Is er sprake van een Serious Sam 3?
2. Zo ja, wanneer?
3. Komt er nog een uitbreiding voor Battlefield 2142?
4. Ik heb net een PSP gekocht. Wat zijn daarvoor de beste games?
Thomas Gabriel | Schoten | België

1. Het gerucht gaat dat die inderdaad in ontwikkeling is.
2. Als het gerucht klopt, wordt het sowieso niet eerder dan eind volgend jaar.
3. Daar gaan we wel vanuit.
4. Daxter, WipEout PULSE, God of War (die moet nog komen) én LocoRoco natuurlijk.

Hey PU luitjes,
Eerst wil ik zeggen dat jullie blad heel erg vet is. En ten tweede zit ik met een probleem.
Ik zou heel graag Metroid Prime 3 Corruption kopen, maar ik zou ook Enemy Territory Quake Wars willen kopen.
Het probleem is nu: van mijn ouders mag ik maar één game kopen.
Welke moet ik nemen?
Ga zo door met jullie blad.
Bart Lagast | Internet

Tja, wat wil je liever? Een heel vet singleplayer avontuur of een hele toffe multiplayer ervaring? Weet je wat, lees ff de twee reviews op pagina 40 en pagina 44.

Yo PU luitjes,
Ik heb een paar vragen.
1. Is er al iets bekend over een nieuwe F-Zero, voor de Wii? Want die titel mis ik toch wel een beetje.
2. Van welke game die dit jaar nog uitkomt hebben jullie hele hoge verwachtingen?
Alvast bedankt en ga zo door!
Hugo van der Heide | Internet

1. Officieel is nog niets bekend, maar het zou ons niets verbazen als er al aan die game wordt gewerkt.
2. Er komt ontzettend veel moois aan, maar heeeeeel erg benieuwd zijn we naar Assassin's Creed en Drake's Fortune.

Yo PU!
Ik had wat vraagjes…
1. Willen jullie alsjeblieft Assassin's Creed op de cover doen in PU nummer 11?
2. Kennen jullie een paar goede FPS games op de Xbox 360?
3. Wat vinden jullie van Dead Rising? A: Te Wauw! / B: wel leuk / C: saai! / D: gaap
4. Wat lijkt jullie het beste spel dat nog uitkomt dit jaar?
5. Wie heeft de meeste Achievements? En hoeveel?
Oja! En hoe verzint Ed die meesterlijke bijschriften?
Vincent van Rijn | Internet

1. Omdat je het zo vriendelijk vraagt.
2. Wat dacht je van ehm… HALO 3? Of BioShock?
3. Wauw! Maar niet té.
4. Volgens Jurjen is dat Mario Galaxy maar daar denkt niet iedereen hetzelfde over.
5. J.J. maar die heeft dan ook iets kleins te compenseren.
"Het is net als poepen", zegt Ed. "Soms komt het er achter elkaar uit, de andere keer moet je het er echt uit persen. Het is in ieder geval elke maand weer een hele opluchting als het gebeurd is en je tevreden achterom kunt kijken".

ASSASSIN'S

Jan beweert al maanden dat Assassin's Creed een van de gedoodverfde kandidaten is voor de titel 'game van het jaar 2007'. Om z'n gelijk te halen, sloop hij als een geoefende huurmoordenaar een geheime locatie binnen en speelde een nagenoeg volledige versie van deze stealth-action game.



Het zal niet als een verrassing komen dat een spel dat elementen van Thief, Prince of Persia en Splinter Cell huisvest, bij mij hoog op het verlanglijstje staat. Daarbij ben ik altijd al gefascineerd geweest door de kruistochten naar het Heilige Land. Het gegeven van twee religies die elkaar eeuwenlang bevochten en een stad als Jeruzalem die keer op keer zuchtte onder Christelijke dan wel Moslim bezetters, vind ik ronduit intrigerend. Neem daarbij de vele mysteries en verhalen die uit die tijd ontsproten zijn - van de Tempeliers tot de Assassijnen - en je hebt fantastisch materiaal om een spannende game omheen te bouwen. En zo geschiedde vier jaar geleden op de burelen van Ubisoft Montreal.

IK WIL ANTWOORDEN!

Inmiddels ligt het spel bijna in de winkels en hebben de makers werkelijk enorme voor uitgang geboekt sinds onze eerste kennismaking met de game op de E3 van 2006. Tijdens mijn recente speelsessie in een hotel in Amsterdam, begeleid door de lead-animator van de game, vielen eindelijk de puzzelstukjes in elkaar.
Veel vragen werden beantwoord. Vragen als: hoe groot is het koninkrijk waar het spel zich afspeelt? Hoe ziet het geheime fort van de Assassijnen eruit van waaruit je iedere missie begint? Hoe levendig zijn de steden daadwerkelijk? Is het vechten wel goed genoeg uitgewerkt?
En zo had ik nog wel een tiental onzekerheden op mijn kladbokje gekrabbeld.
Echter, op het moment dat ik het spel daadwerkelijk begon te spelen, en in het geheime fort de opdracht kreeg om iemand uit te schakelen, voelde ik direct dat het goed zat.
Het fort van de Assassijnen doet dienst als een Hub van waaruit je missies en informatie ontvangt.
Het fort heeft overigens meer weg van een prachtige bibliotheek. Er fladderen duiven rond, stofdeeltjes dwarrelen door het zonlicht en honderden zo niet duizenden boeken staan imposant naast elkaar opgesteld. De (oosterse) sfeer raakt precies de juiste snaar.

HIGH & LOW

Wanneer ik het fort verlaat, krijg ik geen vervelende laadbalk in beeld maar kom ik in een levendige buitenwereld waar Assassijnen op wacht staan, hun skills bijschaven in een vechtarena of paarden verzorgen in de stal. Rondom het fort is een bergdorpje gelegen waar mensen gewoon hun gang gaan, water halen bij de put en kletsen over alledaagse dingen.
Ik probeer me de intuïtieve controles eigen te maken en besluit een rondje te klauteren over de daken van de huisjes. De besturing van Altaïr is opvallend natuurlijk. Je hebt een low profile en een high profile stand en de actieknoppen op de 360 controller corresponderen met verschillende lichaamsacties.
In low profile kun je mensen zachtjes wegduwen, terwijl je in high profile (deze activeer je door de rechtertrigger in te drukken) mensen omver beukt. In low profile loop je of ren je op een drafje, maar in high profile spurt je weg, iets dat je alleen gebruikt als je vlucht. High profile is zeg maar actief, terwijl low staat voor 'relaxed' en 'onopvallend'.

> " IK DENK DAT UBISOFT MET ASSASSIN'S CREED GOUD IN HANDEN HEEFT."


Zo'n achtervolging kun je heden ten dage wel vergeten. Zo'n gast is er tegenwoordig allang op z'n scootertje vandoor.

CREED

JAN HAALT Z'N GELIJK


Altair ging er blind vanuit dat het privézwembad van familie El Habouir na z'n bommetje van vorige week alweer was bijgevuld.







Weer meer deelnemers aan voorronden Idols.

UIT JE DAK

Zojuist genoemde actieve en onopvallende stances gelden ook voor het vechten en klimmen. Als je eenmaal de klim en klautermove hebt ingezet, hoef je geen springknop meer in te drukken. En geloof me, dat is een verademing.
Je kunt nagenoeg overal op en af klimmen en overal in de hele stad kun je letterlijk het dak op. Daken van hutjes, huizen, torens, herbergen, kastelen, paleizen en kathedralen... noem het en beklim het.
Routes over daken zijn sneller maar ook gevaarlijker. Op het dak patrouilleren boogschutters en een persoon in een witte pij die over daken rent (jij dus), wordt direct gezien als verdacht. In de drukke steegjes en straten van de steden ga je veel sneller op in de menigte, maar daar lopen weer veel en veel meer guards rond.
Hoe dan ook, het klimmen en klauteren is een mix tussen wall climbing en parcours met een dikke scheut Prince Of Persia.
Maar nogmaals; je hóeft dus geen springknop in te drukken. Stuur Altaïr met je pookje een ladder op, richting balken, over een houten plank die twee gebouwen verbindt, laat hem een baal hooi beklimmen en hop, je bent weer twee 'lagen' hoger. Een kind kan de was doen.


(door: **Tjeerd**)
Bukken Baklap!

TE PAARD

Het klimmen en klauteren in het bergdorpje waar je begint, is leuk maar haalt het niet bij de klauterpartijen in de steden Jeruzalem, Acre en Damascus.
Maar zover is het nog niet, want je moet eerst nog een bezoekje brengen aan de stallen om een paard te bemachtigen. Lopen naar Damascus is namelijk niet aan te raden vanwege de afstand (het reizen tussen de steden en het fort is overigens een lust voor het oog).
Het gebied tussen de verschillende steden laat je de ruimte om met ridders te knokken, torens te beklimmen om beter zicht te krijgen op de omgeving, en andere kleine gameplay elementen te ervaren.
Het is niet noodzakelijk voor je missies om rond te galopperen maar het kán en geeft de schaal aan van de game. Het doet denken aan Oblivion waarbij je ook in realtime door de wereld heen reist en niet - als door magie - ineens met een druk op de knop voor de poorten van Damascus staat.

FENOMENAAL

Aangekomen in Damascus - met als doel het ombrengen van een puisant rijke en corrupte koopman die er dubieuze zaakjes op nahoudt - is het zaak om ongezien de stad in te komen.
Na wat verkennen en klimmen was ik binnen en daarna is het zaak om

ASSASSIJNEN OP PC

Een van de meest gehoorde vragen die het AC ontwikkelteam hoorde op de beurs in Leipzig was: "Wanneer komt de PC versie van AC uit?" Niet zo vreemd, want Duitsland is PC gameland bij uitstek.
De game komt absoluut naar de PC alleen neemt Ubisoft er rustig de tijd voor. Het spel zal naar alle waarschijnlijkheid ergens in het eerste kwartaal van 2008 verschijnen, dus het PC kamp moet nog even geduld opbrengen.

opnieuw de hoogte in te gaan. Door verschillende hoge 'landmarks' te beklimmen kun je de omgeving in kaart brengen. Denk hierbij aan wachttorens, torens van paleizen of het hoogste punt van een kathedraal.
Het is zonder overdrijven sensationeel om bijvoorbeeld bovenop het kruis te klimmen van een kathedraal. Om te beginnen is het uitzicht fenomenaal, maar je ervaart tegelijkertijd de enorme schaal van de game. Eenmaal het hoogtepuntje bereikt (ik heb hoogtevrees en zat serieus met zweet in mijn handen de Xbox 360 controller te bevochtigen) druk je op de 'synchronize' knop en je digitale kaart vult zich met nieuwe info.
Per stad zijn er meerdere landmarks en als je ze allemaal beklimt, heb je een complete kaart. Je hóeft overigens niet te klimmen om je missie te vervullen, maar je zou wel gek zijn om dit niet te doen.

HUH?

Maar wacht eens even? Synchronize, digitale kaart... het spel speelt zich toch af in 1191?
Ja en nee. Iedereen weet inmiddels dat er een verhaal achter AC zit waarbij termen als genetisch geheugen, laboratoria en sciencefiction de revue passeren. Maar het hoe en waarom verklappen zou echt te veel speelplezier bederven.
Als je echt wilt weten hoe het zit, moet je de game straks gewoon zelf gaan spelen. Altaïr is in ieder geval geen tijdreiziger zoals diverse internetsites melden.

INFORMATIE VERZAMELEN

Eenmaal geklommen en de stad verkend, is het zaak om informatie te verzamelen over je doelwit. Dat kan op verschillende manieren; bijvoorbeeld door luistervinkje te spelen in de buurt van twee belangrijke personen. Door op de A knop te drukken 'blend' je met een groep monniken die rondjes lopend aan het mediteren zijn, of neem je plaats op een bankje tussen twee willekeurige burgers. Op die manier kom je achter info die je op weg helpt: waar bevindt zich het doelwit, hoe kun je naar binnen sluipen, is er een ontsnappingsroute, wat is de beste manier om toe te slaan... dat soort zaken.


(door: **Duncmasta**)
Real Madrid supporters boos de straat op na paniekaankopen Robben en Drenthe.


(door: **rickdekik**)
"Is dat een kruistocht in je spijkerbroek of ben je blij me te zien?"

Net als bij het beklimmen van de landmarks, geldt ook hier: je hebt een minimaal aantal 'pieces of information' nodig om je kill te kunnen maken. Perfectionisten zullen natuurlijk alle stukjes informatie willen bemachtigen om dan pas toe te slaan.

OP DE BRANDSTAPEL

Het ombrengen van je doelwit is natuurlijk het uiteindelijke doel en gelijk een van de vele hoogtepunten die de gameplay aanbiedt.
Sommige slachtoffers rennen weg en dan is het jouw taak de achtervolging in te zetten, waarna je vervolgens je Assassin's Blade selecteert en middels een slow-motion sprong de persoon in kwestie in de nek steekt.
Het is een fabelachtige move die nooit verveelt. Iedere uitschakeling gaat gepaard met een mysterieus gesprek tussen jou en je slachtoffer in een soort witte droomwereld. Hier leer je meer over de vele intriges, dubbele agenda's en complotten, maar ook hier geldt: te veel verklappen en jullie gooien me straks op de Gameplay op de brandstapel, dus ik hou hierover verder mijn mond.

DUIVENSTRONT

Na het ombrengen van je slachtoffer begint de vlucht naar buiten. Maar aangezien alle bewakers in je nek hijgen, is dit een enorm hectisch spelonderdeel. Heb je tijdens je zoektocht door de stad meerdere burgers gered van opdringerige bewakers dan zullen die je helpen, maar dan nog vormen kooplui en waterhalende vrouwen met kruiken op het hoofd een levend obstakel.
De daken bieden soelaas al was het maar omdat je daar je vijanden net wat beter af kunt schudden, weg kunt duiken in verstopplekjes en natuurlijk de mogelijkheid hebt voor die ubercoole Leap of Faith. Sta je boven op een dak, en zie je duivenstront aan de rand van het dak... dan weet je dat onder die duivenstront een wagen met hooi staat. Dan kun je een enorme sprong in het diepe maken, de Leap of Faith dus, en beland je in een hooibaal. Bewakers zullen uiteindelijk niet meer naar je gaan zoeken al blijft hun houding wel alert.



18+

Mocht je toch in een gevecht belanden dan is dat allesbehalve een straf. Ik had nog even mijn vraagtekens bij het vechten, maar tussen de E3/Leipzig demo en ligt een wereld van verschil.
De guards zijn veel agressiever en bruter geworden en staan niet langer toe te kijken totdat jij een van hun collega's afranselt. Het is niet zo dat ze met vijf man tegelijk bovenop je springen (zou ook dom zijn want met een zwiepend zwaard steek je zo iemand een oog uit) maar ze werken wel samen en hakken er flink op los.
Het zwaardvechten is in basis heel eenvoudig om uit te voeren maar het ziet er ronduit filmisch uit. Gaandeweg speel je ook meerdere combo's vrij voor nog meer stoere moves.
De truc is counteren: dus vlak voordat een bewaker wil uithalen, op de slagknop drukken. Dan maakt Altaïr een spectaculaire countermove waarbij het bloed alle kanten opspuit.
Dolken in nekken, je zwaard achter in de rug steken (dat bij de buik weer naar buiten komt), kelen doorsnijden... AC is een 18+ game en ik begrijp nu waarom.

OPGESTAPELDE LIJKEN

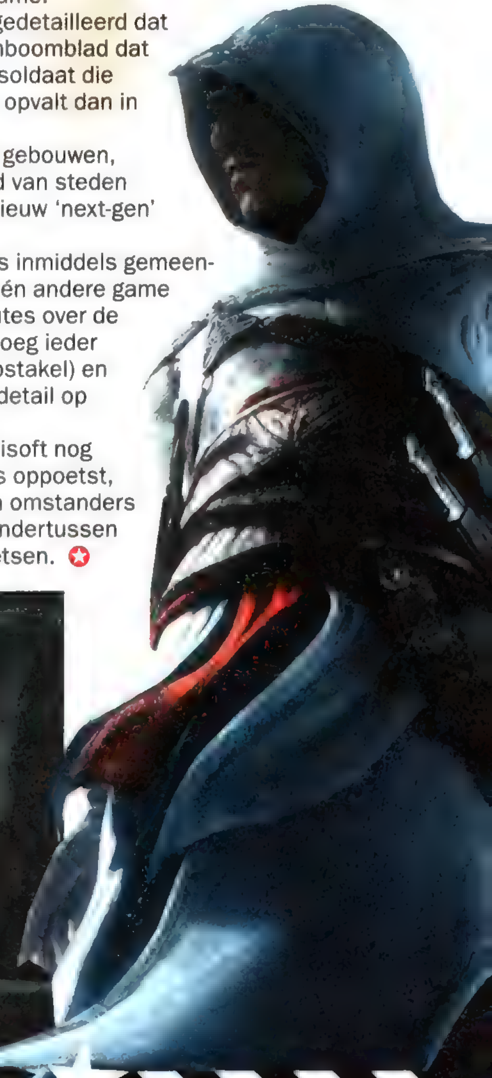
Het fraaie is dat eigenlijk álles spectaculair in beeld komt. Of je nu gewoon door de stad loopt, je over de daken sluipt, geniet van de prachtige uitzichten na een klimpartij of brute moves uit je controller drukt tijdens combat... het is keer op keer genieten.
Overall geldt: de animaties zijn van zeer hoog niveau. Als Altaïr omver wordt geduwd, valt ie niet als een slapstick poppetje omver, maar rolt ie fraai door en krabbelt weer op. Ook het beklimmen van muren ziet er prachtig uit en is tot in de kleinste details uitgewerkt.
De levendigheid van de steden is indrukwekkend, en dat geldt ook voor de sfeer die er hangt.
Zo straalt de stad Damascus een totaal andere sfeer uit dan Acre (Akko) en Jeruzalem is weer helemaal een ander verhaal. Damascus is een vrolijke, drukke stad met veel reuring terwijl Acre net bijkomt van zware gevechten. De lijken liggen nog opgestapeld tegen de stadmuren en een lichtgroen kleurfilter zorgt voor een sombere ondertoon.
In Acre zijn ook veel meer boogschutters op de daken aanwezig en zo kan deze stad dus gezien worden als 'moeilijker'. Acre is ook in handen van de Christenen dus hier lopen andere bewakers en bewoners rond dan in Damascus.

POETS, POETS

Op het moment van schrijven heeft Ubisoft nog een kleine twee maanden voor poetsen en bug fixing, maar de game is eigenlijk wel zo'n beetje af. En ik vertel je nu al, niet alle glitches en bugs zullen eruit zijn op 15 november, maar dat geldt voor vrijwel elke game.
AC oogt echter zo realistisch en gedetailleerd dat een grafische glitch van een palmboomblad dat opeens tevoorschijn popt of een soldaat die een gek rondje loopt, veel eerder opvalt dan in bijvoorbeeld een spel als GTA.
Maar wat AC doet met menigten, gebouwen, de grootheid en gedetailleerdheid van steden als totaal....dat is echt van een nieuw 'next-gen' niveau.
Natuurlijk zijn free roaming games inmiddels gemeengoed geworden, maar noem mij één andere game die interactie met de stad (de routes over de daken, het beklimmen van nagenoeg ieder gebouw, de mensenmassa als obstakel) en een dergelijke vorm van grafisch detail op deze manier tot leven tovert.
Ik hoop dan ook van harte dat Ubisoft nog zoveel mogelijk (grafische) foutjes oppoetst, alsmede de A.I. van de guards en omstanders wat fine-tuned, want dan kan ik ondertussen de Gold Award alvast gaan oppoetsen.







VERWACHTING

Alle twijfels die er ooit (bij anderen) waren, zijn helemaal weggenomen. Ik denk dat Ubisoft met AC goud in handen heeft.

- + Fantastische sfeer.
- + Enorme, overtuigende speelwereld.
- + Leap of Faith mag worden opgenomen in het boek der klassieke gamemomenten.
- + Even stijlvolle als bloederige actie.
- − Bewakers soms wel erg agressief.


JAN

ASSASSIN'S CREED
XBOX 360 / PC / PLAYSTATION 3
UBISOFT
15 NOVEMBER 2007

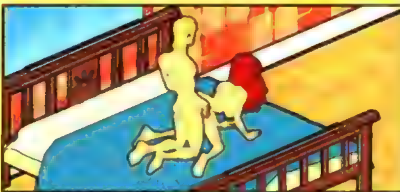
POWERSPY

- Bizarr Project Gotham Racing ligt nog niet eens in de winkel, of de developer van de racegame, Bizarre Creations, roept al dat deel 5 veel beter wordt. Ze geven zelfs al aan wat ze beter gaan maken, zoals bijvoorbeeld het schademodel.
- De Powerspy is geen reclame-deskundige, maar iets zegt hem dat dit niet de beste manier is om je nieuwe spel te promoten.
- EA is druk bezig allerlei nieuwe series op te zetten. Army of Two is hun nieuwste telg in het populaire 'hé-een-gast-voor-m'n-loop-laat-ik-die-maar-afknallen' genre en ook komen ze met Dead Space. Eentje uit het genre 'hé-er-loopt-een-[illegible]-voor-mijn-loop-laat-ik-die-maar-afknallen'.
- Volgens EA wordt het de meest griezelige sci-fi horror game die er ooit is gemaakt. Whoehoe! De Powerspy heeft al een stapeltje schone onderbroeken aangeschaft.
- Weet je wat pas eng is: een dode man die onlangs opeens overeind kwam toen de patholoog anatoom (iemand die CSI speelt) met een mesje zijn buik wilde openmaken. De Powerspy vraagt zich af of die arts het droog heeft gehouden.
- Dat er veel landen aan de World Cyber Games meedoen, is bekend. Inmiddels zijn het er al meer dan zeventig. Daar moeten dus landen tussen zitten met een installed base van [illegible] Xbox 360's en vier PC's.
- Moet je je voorstellen: onze Gears of War kampioen Quality Gaming die het in de voorronde moet opnemen tegen Trinidad & Tobago en Jamaica.
- Andere topper is het Counter-Strike team van Kazachstan dat, echt waar, Team Borat heet.
- Waarschijnlijk spelen ze de game op een Pentium 486 met 32 Mb RAM aan intern geheugen.
- Nintendo heeft aangegeven dat ze niet zomaar Wii Sports 2 zullen maken. Dat zou, als we big boss Iwata mogen geloven, wat te makkelijk zijn. En ze willen niet gemakkelijk scoren (het lijkt het Nederlands elftal wel).
- Iwata's woorden komen op het volgende neer: deel 2 komt er wel maar dan met een paar andere sporten en een nog beter tennisgevoel.
- De Powerspy kent inmiddels z'n pr-klassiekers.

DE GEILE SIMS KOMEN ER AAN

Heb jij dat nu ook? Dat je De Sims speelt en opeens behoefte hebt je buurvrouw een beurt te geven, of dat mooie meisje in je klas de wip van haar leven te bezorgen? Het kan nu, dankzij Naughty America, The Game.

Naughty America, The Game staat je toe, inclusief webcam, echte seks te hebben met andere Sims. Nou ja, poppetjes zeg maar, want EA heeft hier natuurlijk niks mee te maken. Echt warm worden we er niet van; seks en games werken gewoon niet echt. Aan de andere kant worden we ook moe van dat preutse gekreun en gewip zonder dat je wat ziet. Als je realisme wil, laat dan ook alles zien. Openbare seks is echt het laatste taboe in deze industrie.
Wat dat betreft moeten we dan wel weer om lachen om deze game. En gezien het soms wat seksueel gefrustreerde taalgebruik van sommige lieden op de fora, is er zeker een doelgroep voor deze pixel-orgie.
Als je het niet meer kan houden, surf dan snel naar www.naughtyamerica-thegame.com



ASSASSIN'S CREED ACTIE

Helemaal top natuurlijk, die toffe Assassin's Creed sticker bij deze PU! Maar zijn die baklappen de plaklaag soms vergeten?!
Nee beste lezers, het betreft hier een heuse strijksticker. Het is dus de bedoeling dat je deze sticker met behulp van dat hete driehoekige stoomapparaat waarmee je moeder altijd achter je aan kwam, op je shirt strijkt. Of je jas, muts, rugzak, whatever!
Kom je daarmee naar de Ubisoft stand op de Gameplay, dan krijg je tevens een vette Assassin's Creed goodie of misschien wel een écht Assassin's Creed T-shirt. Waarbij uiteraard het middeleeuwse spreekwoord van toepassing is: op=op!



BEN JE DOM?

DAN GEEN GAMES VOOR JOU

Sta je bij de Free Record Shop of de Bart Smit, wil je een game kopen, vraagt de verkoper naar je schoolrapport!
Bullshit? Nope! Althans niet bij de GameStop shop in de VS. Daar weigeren de medewerkers nog langer games te verkopen aan kids die slecht presteren op school. En zeker in de eerste periodes van een schooljaar zijn dat er veel. Immers, overgaan doe je pas aan het eind van het jaar, dus heb je nog genoeg tijd om de befaamde 6- op je rapport te krijgen.
Iets zegt ons dat de gameshop die vlak bij deze GameStop zit, schandalig profiteert van deze stunt. Als: ie slim is maakt ie een paar billboards met opschrift: 'Lage cijfers? Geen probleem! Hier 20% korting op elke game!' Of: 'Laat je ouders maar op je vitten. Haal hier je games en blijf lekker zitten!'



HALO 3 HYPE HOUDT MAAR NIET OP

De gameswereld staat op z'n kop. En dat allemaal voor een spelletje met een gast in een groen robot-achtig pakje die Meester-Chef heet en iets met een Ring heeft.

Halo 3 maakt iedereen gek. Analisten verwachten dat de game binnen no time drie miljoen stuks heeft verkocht en dus probeert elk bedrijf met een beetje commerciële instelling daar een graantje van mee te pikken.
We hebben onder andere gespot: Master Chief poppetjes, Master Chief hamburgers bij Burger King, Master Chief Mountain Dew, Master Chief Doritos chips, Master Chief Slurpee Juice, Master Chief Xbox 360's, zelfs een Master Chief Pontiac G6 GXP...
Echt, het is er allemaal.



IS MARIO GAY?

Over de seksuele geaardheid van de bekendste loodgieter ter wereld is al vaker gespeculeerd maar de discussie is opnieuw opgelaaid nu een aantal websites het hoesje van Super Mario Galaxy voor de Wii geanalyseerd hebben. Men kwam erachter dat bepaalde letters op de speldoos waren voorzien van een fonkelend sterretje en andere letters niet.
En wat blijkt als je de letters met flikkerend sterretje achter elkaar zet: dan krijg je de combinatie: UR MR GAY! Toeval of een snode grap van de ontwerper van de hoes? Wie het weet mag het zeggen!
Wij zijn er echter allang van overtuigd dat Mario op mannen valt.

- Om te beginnen is er natuurlijk die Village People snor!
- Hij is altijd bezig met het redden van Princess Peach maar een bedankje in de vorm van een stevige wip... Ho maar. Het is duidelijk dat hier sprake is van een puur platonische relatie.
- Hoeveel echte kerels ken jij die een tuinbroek dragen?
- Mario is altijd maar op stap met die groene sidekick van hem: Luigi. En ook Luigi heeft zo'n eng snorretje. De twee klimmen nogal eens bij elkaar op de nek en kruipen ook lekker dicht tegen elkaar in een kart. Voorts worden ze beiden regelmatig gesignaleerd in de Dark Room van de Mushroom Inn.
- Mario oogt volwassen maar heeft een raar, gek piepstemmetje dat nogal eens overslaat...

COLIN MC RAE IS NIET MEER...



Normaal doen we dat niet, een postuum eerbetoon aan iemand die iets met games te maken heeft, maar voor Colin McRae maken we een uitzondering. Immers, de beste rally-serie ooit gemaakt is naar deze briljante Schot vernoemd.
De afgelopen jaren hebben met name Ed en J.J. vele honderden uren plezier gehad aan de games waar de ex-wereldkampioen ook zelf aan meewerkte. Elk jaar keken we weer uit naar een nieuw deel en vrijwel nooit werden we teleurgesteld.
McRae is 39 jaar geworden en stierf door een helikopter ongeluk. Bij de PU hopen we dat zijn tragische dood niet leidt tot het stopzetten van de serie, want DiRT liet opnieuw zien hoever developer Codemasters op de concurrentie vooruit loopt.

IN GESPREK MET CLIFFY B

LEAD DESIGNER GEARS OF WAR

Cliffy B is een van de kleurrijkste kopstukken uit de game-industrie. Een arrogante dwerg die net boven de riem van de gemiddelde PU redacteur uitkomt, maar wel een talentvol mannetje met een scherpe tong, zo merkte Jan tijdens zijn bezoek aan Londen.



PU: De PC versie van GoW zat er natuurlijk aan te komen. Ben je tevreden met het eindresultaat?
Cliffy B: Absoluut! De game was oorspronkelijk ontworpen voor de PC en heette toen Unreal Warfare. Daarna ging de game naar de Xbox 360 en nu komt de titel weer thuis. De cirkel is rond.

PU: GoW draait ook onder Vista maar jullie focussen je op DirectX 9. Waarom?
Cliffy B: GoW is een game die er waanzinnig goed uitziet maar niet per se op de meest zware PC's hoeft te draaien. De installed base van Vista is bovendien vele malen lager dan XP. We willen dat zoveel mogelijk gamers GoW gaan spelen. Lijkt me duidelijk, dus.

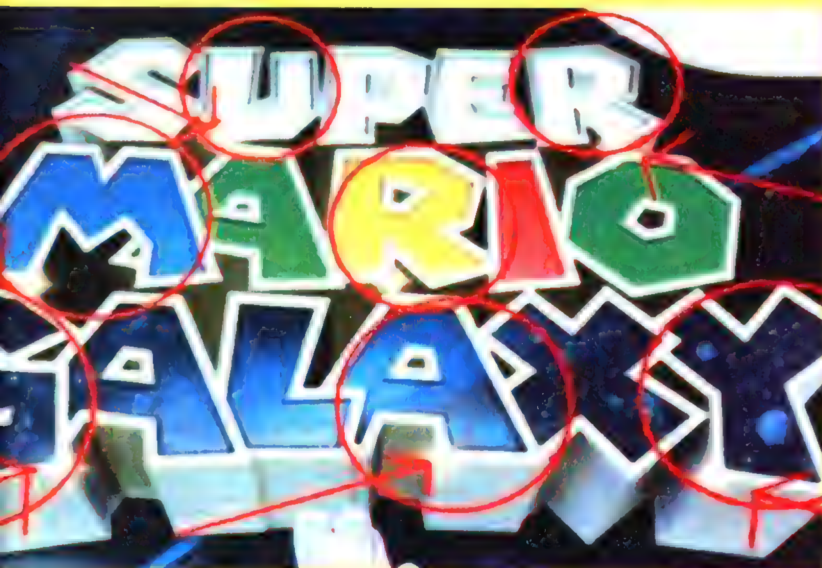
PU: Er gaan al tijden geruchten dat de game ook naar de PlayStation 3 komt...
Cliffy B: Dat is bullshit. Iemand post een vaag gerucht of wens op internet en vervolgens wordt het een waarheid. GoW is nooit ontworpen voor de PS3 en zal ook nooit uitkomen voor de PS3. Nu niet, volgend jaar niet, nooit niet!
PU: Al bezig met Gears of War 2?
Cliffy B: Daar kan ik nog geen officieel antwoord op geven maar als je een game maakt die meer dan vier miljoen stuks verkoopt zou je wel stom zijn om dat succes te laten liggen. Overigens zijn die vier miljoen stuks alleen Xbox 360 exemplaren, ik ben benieuwd hoeveel PC versies daar nog bovenop komen (grijnst).

PU: GoW was een hele nieuwe franchise die meteen succesvol was. Een sequel is dan inderdaad logisch en verleidelijk. Of toch liever weer een nieuwe franchise?
Cliffy B: Ik hou van Gears of War en ben nog niet klaar met het universum, tegelijkertijd hou ik ervan een nieuwe wereld te creëren en nieuwe verhalen te vertellen. Vroeg of laat ga ik zeker weer iets heel anders doen.

"GEARS OF WAR VOOR PS3 IS BULLSHIT"

PU: GoW had als thema destroyed beauty. Hoeveel gamers denk je dat die onderliggende boodschap hebben meegekregen?
Cliffy B: GoW heeft veel meer onderliggende thema's, Destroyed beauty is er een van. Maar ook oorlogen om energiebronnen, verraad en verlies zijn 'verborgen' boodschappen zo je wilt. In alle eerlijkheid denk ik dat 99% van de gamers vooral bezig was met vijanden doormidden zagen en elkaar in multiplayer op het hoofd stampen, maar hé, dat is oké!

PU: Heb je toevallig Killzone 2 al gezien en zo ja, wat vind je ervan?
Cliffy B: De game ziet er waanzinnig goed uit en lijkt me erg tof om te spelen. Ik had begrepen dat ze ook iets met cover willen doen, alleen werkt dat dus niet in first-person. Met je neus bovenop een muurtje in eerste persoon; dat is dus niks. Sommige dingen werken beter in third-person, andere in first-person.



POWERSPY

POWERSPY

- Online gaming (downloaden, abo's etc.) levert momenteel meer geld op dan de verkoop van muziek en video op het internet.
- En nog steeds zijn er geen grote wereldwijd op TV te bekijken Game Award shows. Proeft de Powerspy hier dat de oude lullen die aan de macht zijn in de mediawereld er niet zo veel van snappen, of is hij dan paranoia?
- Jaaa! We hebben er weer een: een dode Chinees. Deze gast stierf in een internetcafé ter aarde nadat hij drie dagen lang onafgebroken achter een PC had gezeten.
- Doen ze dat niet allemaal in China en heet dat dan niet gewoon 'overwerk'?
- De Powerspy moest drie keer in zijn ogen wrijven, een Red Bull nemen en zijn kop onder de koude kraan hangen, maar het stond er toch echt. THQ heeft de releasedatum van Conan naar voren gehaald!
- De beste game die dus eerder klaar is als aangekondigd. Het moet niet veel gekker worden.
- Conan moet op het moment dat je dit leest al enige tijd in de winkels liggen. Tenminste, als ie niet toch nog op het allerlaatste moment is uitgesteld en gewoon op tijd verschijnt. Eeeeh...
- Het is niet meer honderd procent zeker dat Unreal Tournament 3 (lange tijd) exclusief voor de PS3 is.
- De game gaat mogelijk november niet halen en schuift in dat geval dichter naar de 360-datum toe, die ergens in 2008 staat.
- Wat is dat toch met third-party developers en de PS3? UT 3 is niet de eerste PS3-titel die de deadline niet haalt. Heeft Sony weer een 'bitch' geproduceerd?
- De meest populaire vakantiebaan in de VS van 2007? Online Poker Player.
- De Powerspy weet niet of hij nou zo graag een vakantiebaan zou willen hebben waar hij de kans loopt geld te verliezen in plaats van te verdienen.
- Dan test je toch liever games voor geld. Daarvoor hoef je ook niet vroeg op te staan, je kan de hele dag cola met chips eten en je wordt er niet moe van.
- Als het tenminste een goede game is.

XBOX 360 IN ALLE SOORTEN EN MATEN

Wie een dezer dagen besluit een Xbox 360 te kopen, heeft meer keuze dan ooit. Microsoft heeft zoveel verschillende acties lopen dat we bijna door de bomen het bos niet meer zien. Hoe dan ook, je bent wel gek als je je nog gewoon een Xbox 360 laat verkopen want er zijn zoveel leukere opties.

- Als je nu een Xbox 360 koopt, krijg je er twee gratis games bij, te weten Viva Piñata en Forza Motorsport 2.
- Vet is zeker de Xbox 360 Limited Halo 3 console. Ben je Halo 3 fan dan is deze goudgroene natuurlijk helemaal voor jou! De kleurstelling vind je ook terug in de Halo 3 headset en de Halo 3 controller.



- Vind je zo'n Limited Halo 3 console nou net een beetje over de top, of kun je hem nergens vinden (er zijn er echt heel weinig van) dan kun je ook voor het Halo 3 pack gaan: dat is Halo 3 de game + Xbox 360 met alle aanverwante randapparatuur.
- Wat dacht je van de Xbox 360 Elite, dat is die gitzwarte met een 120 Gigabyte harde schijf, een HDMI uitgang en eveneens zwarte controller. Lekker veel shit downloaden, en je bent natuurlijk wel de man met zo'n limited versie.
- Als klap op de vuurpijl kun je nu ook, als je tenminste 18 jaar bent en te veel geld hebt, een echte Triumph motor kopen. Voor €12.740 krijg je een speciale limited edition motor, met daarbij een Xbox 360 en de game Project Gotham Racing 4. Het moet niet gekker worden...



GENADELOZE RIP-OFF

Je mag niet generaliseren maar in Tokyo konden we wederom zien hoe goed Aziaten zijn in het produceren van schaamteloze rip-offs. We vonden twee zulke gênante jatwerkjes dat we ze graag even met je willen delen.

Allereerst is daar de Wee. Een DVD recorder waarvoor een stelletje mafkezen niet alleen de naam van de Wii gejat hebben, maar ook de vorm. Als je ouders de Wii stiekem voor de Wee zouden verwisselen, weten we honderd procent zeker dat jij een flink aantal uur vruchteloos staat te zwiepen voordat je door zou hebben dat het hier een andere machine betrof.



Maar ook de Ninetudo DS Adapter mag er wezen. De Aziaten hebben in dit geval de naam slim verbasterd, maar de stijl en het logo zijn echt hondsbrutaal gekopieerd.



We zijn dan ook benieuwd wat Nintendo hier tegen doet, want normaliter zijn die gasten keihard als het gaat om misbruik van hun producten.
En wij kunnen het weten. Een paar jaar terug deden we Mario in een filmpje van de TMF Game Awards een voorbind dildo voor en dat hebben we geweten...

COMMENTAAR: WAAR IS DE OFFLINE MULTIPLAYER GEBLEVEN?


MAARTEN

Een avondje op de bank met vrienden, een potje bier, wat zakken chips en je next-gen... alle ingrediënten aanwezig voor een superavond! Op het moment dat je nog nuchter bent, speel je Forza MotorSport 2 tegen elkaar, met splitscreen. Leuk! Realistisch! En als het na een paar van die goudgele rakkers allemaal iets te heftig wordt (lees: 'je de wagen niet meer op de baan houdt') en je besluit dat je toe bent aan wat meer arcade actie, gooi je Flat Out Ultimate Carnage in je Xbox 360. Vervolgens is het even zoeken door het menu. 'Hmmm, waar zit die offline multiplayer nou? Kut met peren, ik kan het echt niet vinden! Dat kan toch niet? Ik weet zeker dat ie er in FlatOut 1 wel in zat!"

COMPLETE WAANZIN!

Het bovenstaande overkwam me een paar weken geleden. Vol frustratie grepen we vervolgens naar Colin McRae DiRT, want we wilden tegen elkaar racen, en niet tegen die irritante schreeuwende Xbox Live ventjes.

Na eindeloos zoeken bleek er in DiRT ook geen offline multiplayer mode te zitten. Wat is hier aan de hand? Dat is toch het

> **"WAAR ZIJN WE MEE BEZIG? WAAROM WORDT DIE SHIT ERUIT GELATEN? COMPLETE WAANZIN!"**

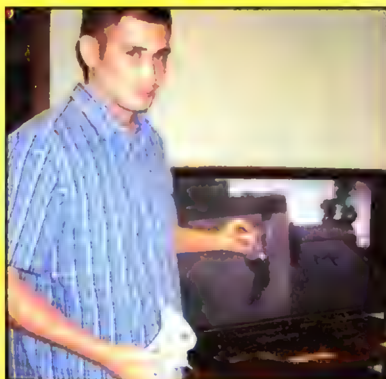
minimale wat je van een game mag verwachten? Old school splitscreen tegen elkaar raggen? Waar zijn we mee bezig? Waarom wordt die shit eruit gelaten? Complete waanzin! Als je tegen menselijke tegenstanders wilt racen (en dat geldt bijvoorbeeld ook voor een PS3 game als MotorStorm), ben je dus verplicht om dat online te doen...
Deze maand zagen we tot onze verbazing dat Sega Rally weliswaar de offline multiplayer mode bevat... maar het scherm opsplitst in de lengte. Leuk, maar toch wil je dit niet. Je ziet namelijk amper de loop van het parcours. Het is niet voor niets dat de N-Gage geflopt is en breedbeeld massaal gepushed wordt.

Ik snap er geen bal van, want er is namelijk niets leukers dan thuis op de bank tegen je eigen vrienden gamen.
Kan iemand mij uitleggen waarom ontwikkelaars mij dit "ouderwetse" plezier ontnemen?

IN GESPREK MET DERAN CHUNG

PRODUCER SKATE

Voor hun nieuwe skategame riep EA de hulp in van Deran Chung en z'n skateboardbuddies. De man is al skater sinds hij kan lopen en heeft meer problemen met gewoon over straat wandelen dan rollen op een plank met wieltjes, vertelde hij grijnzend aan Maarten tijdens een perstrip in Barcelona.
Toen het team van EA Black Box hem erbij wilde hebben, twijfelde Chung geen moment. Maar dan wel als spin in het web, eiste Deran, ondanks het feit dat hij er eigenlijk de ballen vanaf wist...



PU: Waarom zijn jullie een skategame gaan maken?
Chung: Ik heb Tony Hawk altijd helemaal kapot gespeeld. De laatste jaren nam het enthousiasme af. Ik wilde nu wel een keer iets met meer realisme zien.

PU: Wat is je mening als we het hebben over realisme en arcade fun in games?
Chung: Fun is het belangrijkste. Te realistisch kan saai worden. In SKATE hebben we ervoor gekozen om het realistisch te maken, maar we hebben er ook op gelet dat het niet te moeilijk zou worden voor beginners. Die kunnen ook een kickflip maken, ook al zullen ze het niet snel twee keer achter elkaar doen.
Een skater is er daarentegen veel bewuster mee bezig. Beiden zullen fun hebben.

PU: Wat speel je zelf: FIFA of PES?
Chung: PES, zeker. Maar toch wil ik erbij zeggen dat ik ze allebei tof vind. Waarom moeten zulke games altijd tegenover elkaar gezet worden? Er is ruimte voor meerdere games in hetzelfde genre. Net als met shooters.

PU: Maar wie koopt er nu PES en FIFA? Bijna niemand!
Chung: Nee, maar ze kopen wel PES en FIFA Street.

PU: Oké, dus jij denkt dat mensen SKATE én Tony Hawk Proving Grounds gaan kopen?
Chung: Uuuuh... Het ligt eraan wat ze willen: arcade of realisme.

PU: Speel je SKATE op een Xbox 360 of PlayStation 3?
Chung: Ik ben meer een Xbox 360 type.

PU: Hoeveel skate je zelf nog?
Chung: Elke morgen rol ik op m'n skateboard naar 't werk. Ik zal blijven skateboarden tot m'n dood. Hèhè.

COMMENTAAR

Wii HAD DAT GEDACHT?


J.J.

Laat ik eerlijk zijn. Het grote succes van de Wii heeft me verrast. Ik voorspelde immers dat de sleutel naar het succes van een nieuwe console voornamelijk bij graphics, grote open werelden en uitgebreide multiplay-mogelijkheden zou gaan liggen. Ik zat er dus beroepshalve gewoon naast.
Op het persoonlijke vlak, dus zeg maar als gamer, heb ik het Wii-gevoel ook nog niet helemaal. Ik luister graag naar Jurjen's gepassioneerde verhalen en ben mede daardoor overgehaald de laatste Zelda te spelen (en ik heb er inderdaad van genoten), maar zijn lofzang op de Wii kon ik verstandelijk gezien goed begrijpen (mijn vader en moeder begrijpen de besturing inderdaad), maar als gamer had ik er niet echt een click mee. Tot afgelopen maand.

ÉÉN MET DE Wii

Afgelopen maand kwam namelijk Major League Baseball: The Bigz voor de Wii binnen. Een honkbalgame van 2K, die niet eens super is, maar me wel helemaal één maakte met de nieuwe console van Nintendo.
Feitelijk is het hele ding tussen mij en de Wii vrij simpel uit te leggen. Wii Sports vond en vind ik tof, omdat het allemaal natuurlijk aanvoelt en de besturing echt een meerwaarde heeft. Dat miste ik bij veel andere games. Dat zwiepen werd er echt met de haren bij getrokken.

> **"RACEN MET EEN PLASTIC STUURTJE... COME ON!!! VOETBALLEN MET EEN ZWIEPER... ASJEBLIEFT!!!"**

Racen met een plastic stuurtje... Come on!!! Voetballen met een zwieper... Asjeblieft!!!
Maar honkballen en pitchen... Eigenlijk werkt de Wii hier beter dan de controller van de Xbox 360 en PS3. Dat gevoel dat je hebt als je een perfecte curvebal aan de binnenkant gooit. Of als je de bal vol op je knuppel krijgt, compleet met dat heerlijke getril. Briljant. Hier maakt de Wii een game echt beter. Hier heb je echt het gevoel dat je realistisch bezig bent. Zonder vette graphics en een open wereld. Dit is echt fun.
Jammer alleen dat ik inmiddels zoveel heb staan meppen, dat ik last van mijn schouder heb. Ter verdediging van Nintendo: dat zelfde K-gevoel heb ik zomers ook in mijn schoudergewricht als ik weer een dag op strand met een frisbee heb lopen smijten.



> **"HET IS ECHT VERVELEND DAT DE MEERDERHEID VAN DE MASSAMEDIA DE LAUNCH VAN HALO 3 HEBBEN GEBRACHT MET EEN ONDERTOON VAN 'KIJK DIE GEKKE GAMERS EENS'."**
> Een medewerker van gamesite gamesindustry.biz slaat de spijker op zijn kneiter.

POWERSPY

- Dat games ook gebruikt worden voor andere doeleinden dan lui op de bank hangen, wist de Powerspy wel, maar de toepassing in Peru was dan weer nieuw voor hem.
- Daar bereiden ze namelijk met een soort 'giga treintjes en graafmachine simulator' aspirant mijnwerkers voor op hun nieuwe baan.
- De Powerspy vraagt zich af of ze er tijdens deze cursus ook af en toe een gangenstelseltje uit Quake doorheen jagen.
- Wederom problemen rondom het thema 'games en geweld'. In Friesland hebben twee pubers een andere gamer een paar flinke opdoffers gegeven omdat hij te veel punten scoorde in de MMORPG Runescape.
- De gasten hadden de jongen mee naar hun huis genomen, voor hun PC gezet en zijn toen de aframmeling begonnen.
- De Powerspy praat niks goed, maar ziet het verband tussen games en geweld in deze niet helemaal. Ga eens naar een voetbalveld in het weekend en kijk daar wat er gebeurt als de ene partij veel beter is dan de andere.
- De politie in Friesland gaf verder aan dat men de laatste tijd verspreid over Nederland meer meldingen krijgt over MMORPG-gamers die concurrenten een pakkie geven.
- De Powerspy kijkt opeens heel anders tegen Steven aan.
- Hoe EA het doet, weet de Powerspy niet, maar als de herfst begint en het wordt buiten donkerder, dan heeft de Amerikaanse grootmacht de onhebbelijke gewoonte opeens permanent bovenin de charts te gaan staan.
- Zelfs prachtige nieuwe games als Heavenly Sword, Super Paper Mario, Stranglehold en BioShock konden Medal of Honor: Airborne niet van de eerste positie afhouden.
- En dan stond The Sims expansie nummer zoveel nog op 3.
- De Powerspy heeft echter het idee dat laatstgenoemde game eeuwig vastgelijmd staat in de charts, want al in de tijden van Willem van Oranje en Rembrandt had het spel een top 10 plekje.

POWERSPY

- Uitgesteld is helaas The Club: een game uit het [illegible] voor mijn voeten die [illegible] naar een [illegible] genre waar de Powerspy veel van verwacht. Sega meldt dat de game nu pas in 2008 gaat uitkomen.
- Wat inmiddels gelukkig weer niet zo heel ver van ons verwijderd is.
- Toch een leuk insidertje vanuit de wereld der economische analisten. Nintendo verdient $50 op elke Wii die ze verkopen. In Europa is dat zelfs $74 omdat de euro zo heerlijk sterk is.
- Als je nu denkt, dat is niet veel; bedenk dan wel even dat zowel Microsoft en Sony bijna niks verdienen aan hun consoles en in veel gevallen zelfs geld verliezen.
- De releasedatum voor Mario & Sonic at the Olympic Games is na lang dralen bekend gemaakt: augustus 2008.
- Zou dat er mee te maken hebben dat de Olympische Spelen dan ook losbarsten. Duh!
- Onlangs werd er een World of WarCraft account verkocht voor maar liefst 10.000 dollar!!!
- Dat klinkt veel, maar als je ziet hoeveel uren de knaap in kwestie heeft zitten spelen om zijn karakters zo hoog te krijgen, is dat een behoorlijk mager uurloon.
- Wel kut voor de koper dat Blizzard lucht kreeg van de transactie en het account daarop meteen bande.
- En 10.000 dollar voor een onsje gebakken lucht is natuurlijk wel veel geld.
- Oké, tot slot toch nog even een klein beetje Halo 3.
- Bungie heeft een gamer voor ruim 7000 jaar van de Bungie-servers geband. Dit omdat de knaap had getracht met een illegaal verkregen preview-code van Halo 3 online te gaan.
- Toen hij de dag nadat hij de eerste keer online was gegaan, dit nog een keer probeerde, kreeg hij te zien dat hij tot 31 december 9999 niet meer van deze service gebruik mocht maken.
- Da's kut voor zijn klein-klein kinderen.

HALO 3

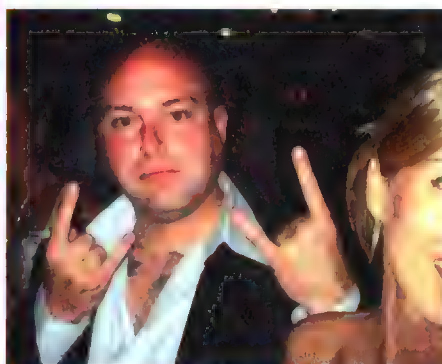
DE MASTER CHIEF TRAKTEERT

25 september was het zover. De Europese première van Halo 3. Jeweetwel, dat niet geheel onbelangrijke spelletje op de Xbox 360.
In Nederland werd de release gevierd met een heus gala in de mooiste (volgens Amsterdammers) bioscoop van ons land: Tuschinski.
Er waren bekende gasten, minder bekende gasten, totaal onbekende gasten, pods waar je op kon spelen, kekke muziek en de drankjes waren geheel en al op rekening van de Master Chief.
En dat laatste moet je natuurlijk nooit tegen de PU-crew zeggen. Na het avondje feesten beweerden sommigen op de Dam een heuse Halo gezien te hebben...

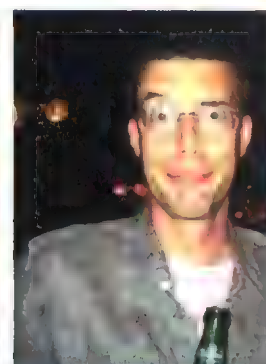






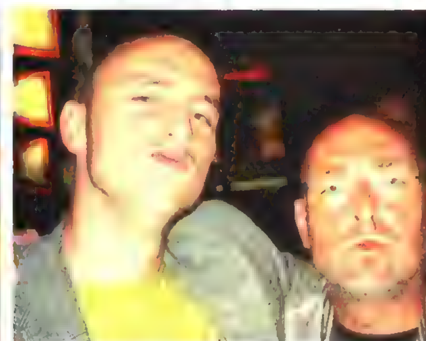


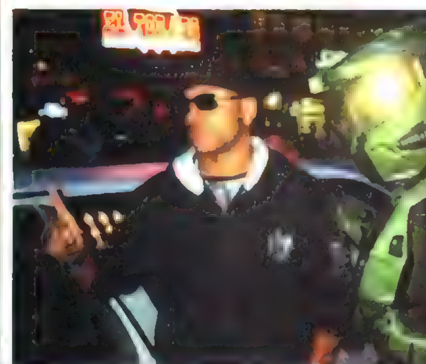












NIEUWE GAMES GETEST BIJ NINTENDO

JURJEN

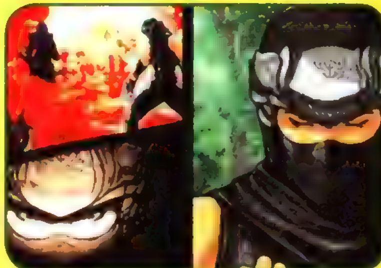


Onlangs treinde Jurjen helemaal naar Nieuwegein om Wii Fitness te testen op het kantoor van Nintendo Benelux. Het verslag lees je verderop in deze PU. Toen hij een beetje te moe was om verder te gaan, besloot hij ook nog even een paar minder fysiek veeleisende games voor Wii en DS aan een vluchtige speltest te onderwerpen. Met z'n laatste energie maakte hij voor jullie het onderstaande verslag.

NINJA GAIDEN: DRAGON SWORD

DS

Veel 'third-party' ontwikkelaars voor de Nintendo DS lopen de kantjes er een beetje vanaf, maar dat is Tomonobu Itagaki's eer duidelijk te na. Deze gezellig arrogante aanvoerder van Team Ninja brengt met Ninja Gaiden: Dragon Sword iets naar de DS waar het perfectionisme vanaf druipt.
In zowel stilstaande als bewegende 3D-omgevingen vol details gebruik je de stylus om Ryu en een vrouwelijke ninja heerlijk vlot te laten rennen (raak het punt aan waar je naartoe wilt), springen (trek een streepje omhoog) en vechten (kras als een idioot over het scherm om de meest waanzinnige moves en combo's los te laten op je demonische tegenstanders).
Het ziet er allemaal fantastisch uit, maar eerlijk gezegd had ik geen idee wat ik precies aan het doen was, en ben ik voorlopig minder van dit spel onder de indruk dan Itagaki zelf. Itagaki belooft letterlijk honderden mogelijke moves maar ik twijfel of zoiets wel gaat werken.
In een interview met Nintendo Power beloofde Itagaki trouwens ook dingen die me wél meteen goed in de oren klonken.
Itagaki: "We hebben een boel jonge mensen in ons team die graag verder willen gaan met het maken van games voor de DS. Dus dit wordt niet de eerste en tegelijk laatste game; er zullen meer games van Team Ninja naar de DS komen. Ninja Gaiden: Dragon Sword wordt een geweldige game, maar jullie kunnen meer onorthodoxe ervaringen (op de DS) verwachten."







RELEASE: Q1 2008

VOORLOPIGE CONCLUSIE:
Graphics zijn baanbrekend, bewegingen snel en soepel maar de besturing met de stylus is zo complex dat (voorlopig) het gevoel ontbreekt de acties van Ryu onder controle te hebben.

ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE

Wii

Al bij de eerste plaatjes werd ik verliefd op zowel Zack als Wiki, en nu ik dit puzzelavontuur eindelijk eens uitvoerig heb kunnen spelen, ben ik alleen maar meer van dit nieuwe Capcom-pareltje gaan houden.
Het spel doet qua opzet denken aan klassieke PC-adventures. Je wordt telkens in een scène geplaatst, en dat is het dan. Als je niets doet, gebeurt er niets, dus moet je verzinnen wat je gaat doen.
De acties worden uitgevoerd door het piraatje Zack, maar je bestuurt hem niet direct. Je wijst met de afstandsbediening naar het object waarmee je iets wilt proberen, en drukt op A om Zack in beweging te zetten.
Als je een object kunt manipuleren door een speciale beweging met de afstandsbediening te maken, springt een gekke kale man in beeld die de beweging voordoet. 'Klik' je bijvoorbeeld op een boom, dan laat de gekke kale man zien dat je de afstandsbediening verticaal moet vasthouden en ermee moet schudden. Als je een zaag hebt gevonden, laat de gekke kale man zien dat je het voorwerp horizontaal voor je uit moet steken en zagende bewegingen moet maken.
De game is groter dan je zou denken; er zijn zeven werelden met elk een stuk of vijf levels, tachtig gereedschappen om met bewegingen van de afstandsbediening te gebruiken en een dikke vijfhonderd schatten om te verzamelen.







RELEASE: 7 DEC 2008

VOORLOPIGE CONCLUSIE:
Laat je niet misleiden door het schattige uiterlijk, dit is een behoorlijk 'hardcore'-puzzelavontuur waar je zo veertig uur zoet mee bent. Laten we hopen dat de game dit najaar niet raakt ondergesneeuwd door al die andere grote titels.

OOK GESPEELD

GEOMETRY WARS: GALAXIES (Wii - NOV)

Het is best een heftige belevenis om in deze variant op Astroids de aanhoudende golven vijanden aan stukken te knallen, maar na tien minuten had ik er wel genoeg van. Ik kan me niet voorstellen dat iemand hierop zit te wachten.



ALIEN SYNDROME (Wii - OUT NOW)

Als je dan toch een hectisch schiet-om-je-heen-spel op de Wii wilt spelen, is deze leuker. Het RPG-systeem laat je steeds doeltreffender en met telkens weer nieuwe wapens de buitenaardse belagers onder vuur nemen, en dat houdt de boel interessant. Wel een beetje rommelig uitgevoerd, met nogal gare graphics enzo.



FLASH FOCUS (DS - 23 NOV)

Flash Focus is best aardig, ook al is het niet echt voor gamers bedoeld. Je reactievermogen, aandacht en overzicht worden op de proef gesteld in vijf verschillende categorieën. Als je van minigames houdt (ja, die mensen bestaan), zou dit wel eens iets voor jou kunnen zijn.

HELL NO!

THEY TOOK OUR FRIENDS. THEY TOOK OUR HOMES.
THEY DESTROYED EVERYTHING WE LOVED.
BUT WE WILL NEVER LET THEM TAKE LONDON. EVER.

OPERATION FLASHPOINT 2: DRAGON RISING



Operation Flashpoint is geen game, het is een religie. De openbaring van het tweede deel liet erg lang op zich wachten en komt uiteindelijk als een verlossing, predikt (goed?)gelovige Jan.



Doom, Quake, Unreal, Call of Duty, Elite Force, Soldier of Fortune, BLACK, Medal of Honor, Far Cry, Duke Nukem, Battlefield 1942, Vietcong, Unreal Tournament, Half-Life, Wolfenstein... noem een shooter en ik heb 'm gespeeld.
Het genre heeft zich de afgelopen jaren gestaag ontwikkeld, maar van vergevorderd realisme was eigenlijk nooit sprake. Tot daar opeens Operation Flashpoint: Cold War Crisis in 2001 opdook. Een heuse oorlogsimulator die, zekere voor die tijd, zo belachelijk realistisch was dat de game al snel een gigantische fanbase kreeg.
Toch stond het realisme de gameplay nooit in de weg. De opbouw, leercurve zo je wilt, ging heel geleidelijk, het hanteren van voertuigen was laagdrempelig en de actie was intens en overtuigend.



EINDELIJK

Geruchten over een tweede deel deden al langere tijd de ronde maar tot en met de afgelopen E3 was het stilzwijgen op de Codemasters stand enigszins verontrustend.
Tot we op de afgelopen Game Covention in Leipzig eindelijk een inkijkje kregen.
De oorspronkelijke makers, Bohemia Interactive, is de wacht aangezegd; Codemasters heeft de touwtjes volledig in handen.
De Britten gingen zelf aan de slag met een volledig aangepaste DiRT engine; inderdaad in basis dezelfde techniek als achter de laatste Colin McRae game.

VAN DE KAART

Wat we in Leipzig te zien kregen, waren slechts vroege techdemo's, schetsen, filmpjes en 3D modellen, maar toch zagen en hoorden we al veel wat ons aansprak.

> "DE GAME GAAT VOOR HONDERD PROCENT AUTHENTICITEIT DAAR WAAR HET WAPENS, VOERTUIGEN EN ZELFS KOGELS BETREFT."

Zo belooft men oorlog op een enorme schaal. De oorspronkelijke speelwereld van OF was enorm, en de game was destijds een van de eerste sandbox shooters. Die ingrediënten zijn in dit tweede deel opnieuw aanwezig, alleen is de geur en impact van oorlog intenser dan ooit, resulterend in enorme rookpluimen op de achtergrond, nasmeulende vuurhaarden en explosies waarbij zand, aarde en vuil alle kanten opspat... waarna je als speler (als je te dicht in de buurt was maar nog overeind staat) qua beeld en geluid even van de kaart bent.
De makers willen niet zo ver gaan dat iedere boom en struik geknakt en omver geschoten kan worden maar dat de omgeving net zo onder de oorlog lijdt als de soldaten die er vechten, staat vast.

AUTHENTIEK

Deze keer speel je als de Amerikanen tegen wereldmacht China en is de inzet een gas- en olievoorraad ten oosten van Rusland.
De game wil een hedendaags conflict tonen en gaat daarom voor honderd procent authenticiteit daar waar het voertuigen, wapens en zelfs kogels betreft. Dat betekent dat het ene geweer meer schade toebrengt, het andere meer afwijking heeft en ga zo maar door. Geen Borderlands taferelen hier; het aantal wapens blijft binnen de perken, maar alle guns zijn wel aan te passen en te pimpen.
Net als in de voorganger kun je in een trits aan militaire voertuigen hoppen, maar als je onderweg een burgerauto leent om sneller van A naar B te gaan, is dat natuurlijk ook mogelijk. Je zult soms wel móeten op het enorme eiland waar de strijd zich deze keer afspeelt.



TORENHOOG

Allemaal mooie vooruitzichten dus, al wordt de vlag pas echt gehesen als we een afgerond, werkend speelbaar level hebben ervaren.
Tot die tijd hoop ik oprecht dat Codemasters de zelf geschapen torenhoge verwachtingen waar kan maken.

STILL ALIVE

Als je niet zo'n snelle PC hebt maar graag een realistische oorlogsshooter speelt, doe je er goed aan het originele OF uit de dichtstbijzijnde budgetbak te vissen.
De game is van zichzelf al zeer omvangrijk, maar de nog steeds levende community heeft vele honderdduizenden missies, voertuigen, wapens en add-ons in elkaar gesleuteld die je gratis(!) kan downloaden. Check als de wiedeweerga http://community.bistudio.com/wiki/Category:Operation_Flashpoint



VERWACHTING

Het is nog te vroeg om een serieuze voorspelling te doen, maar de professionele aanpak van Codemasters en het feit dat OF 2 daadwerkelijk leeft, is al genoeg voor een doldriest dansje op de koffietafel.

- \+ De terugkeer van een legende.
- \+ Serieuze aanpak van de makers.
- \+ Het realisme.
- − Een racegame engine voor een shooter?
- − Gaat Codemasters alle beloften inlossen?


JAN

OPERATION FLASHPOINT 2: DRAGON RISING
PC
CODEMASTERS
Q3 2008

FAR CRY 2

JAN SPEELT VOOR WEERMAN

Nederlanders praten altijd maar over het weer. Jan niet; hij haat die prietpraat. Maar voor Far Cry 2 maakt hij graag een uitzondering....



Ik ben nog nooit in Afrika geweest maar inmiddels heb ik echt het gevoel dat ik het land een beetje ken. Ik sta op een heuvel in de schaduw van een boom. Ik tuur naar de horizon. De zon staat hoog aan de hemel, een paar wolkjes glijden voorbij. In de verte sjokken wat zebra's op hun gemakje richting de rivier.


Reed ik laatst met m'n vrouw langs een varkensboerderij. Zegt ze: "hé, familie van je". Zeg ik: "klopt, aangetrouwd".

VERSNEL DE TIJD

Maar dan ineens drukt de producer van Far Cry 2 op een knop en versnelt hij de tijd. Razendsnel zie ik hoe de zon ondergaat en hoe de prachtige schaduwen realistisch meegroeien met de stand van de koperen ploert. Ineens is het nacht en loopt de tijd weer 'normaal'. Ik kijk het pikkedonker in en net op het moment dat ik denk de Grote Beer te herkennen, drukt de Ubisoft medewerker opnieuw op de 'versnel de tijd' knop. De nacht gaat vliegensvlug over naar ochtend en de zon zoeft omhoog, alsof een onzichtbare hengel zijn vangst binnenhaalt.

HOOR DE WIND WAAIT...

Met de realistische 24 uurs cyclus van Far Cry 2 zit het wel goed.
Maar er zijn meer grafische foefjes die ervoor zorgen dat ik ongeduldig sta te trappelen om me in de game te begeven.
Zo is daar het weer. Mooi om te zien hoe stevige rukwinden takken en zelfs complete bomen omknakken en wegblazen. En hoe het de ene dag strak blauw is met een stralend zonnetje en de volgende dag een miezerig regentje omslaat in stortbuien van heb ik jou daar.
Het weer is er niet alleen voor eyecandy (zie ook kader). Zo kun je een storm naar je hand zetten door bijvoorbeeld boomstammen en andere voorwerpen richting vijand te laten waaien. Tegenstanders zullen tijdens noodweer sowieso veel minder patrouilleren dus dat stelt je in staat makkelijker een basis binnen te sluipen. Pas alleen wel op dat je zelf geen tak in je nek krijgt. Of nog erger, een complete pick-up truck als het weer echt los gaat.



HINT NAAR COÖP

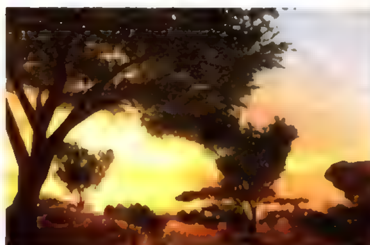
Far Cry 2 is op meerdere vlakken anders. Men stapt af van het traditionele missieverloop en plaatst je in een grote open wereld zonder laadtijden waarin je kunt gaan en staan waar je wilt.
De game kent verschillende partijen en het is aan jou of je ze helpt, uitschakelt, tegen elkaar opzet of van verschillende walletjes probeert te eten.
Naast vaste missies zijn er ook submissies en kun je doen en laten wat je goeddunkt. Door samen te werken met niet speelbare personages kun je vrienden maken die je later meeneemt op missies. Dit systeem hint naar een coöp mode en eigenlijk kan een shooter vandaag de dag ook niet meer zonder.

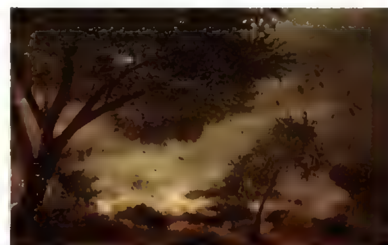
TREND?

De setting voelt nieuw en fris maar tegelijk mist het ook een tikje die herkenbare tropische Far Cry look. Aan de andere kant is Afrika natuurlijk wel een interessant continent dat tot nu toe nogal onderbelicht is gebleven in games.
Wanneer je aan je glider hangt en over de prachtige savanne vliegt, zijn de tropische flonkeringen van het origineel echter snel vergeten...

DONKERE DAGEN VOOR KERST

Er zijn mensen die zó gevoelig zijn voor weersomstandigheden, dat ze depressief worden als het slecht weer is. Ubisoft gebruikt dit gegeven in haar nieuwe shooter om jouw speeltoestand te weerspiegelen.
In de praktijk betekent dit dat wanneer veel van je computergestuurde kameraden sneuvelen en diverse missies mislukken, het somber weer zal zijn en het meer zal regenen dan anders. Dit om de dramatiek te symboliseren. Ben je daarentegen lekker op dreef en voltooi je probleemloos de ene na de andere opdracht dan is het een zonnige boel in Far Cry 2.
Geinige feature, maar wel een tikkie vergezocht.





"DE ENE DAG IS HET STRAK BLAUW MET EEN STRALEND ZONNETJE EN DE VOLGENDE DAG SLAAT EEN MIEZERIG REGENTJE OM IN STORTBUIEN VAN HEB IK JOU DAAR."

VERWACHTING

Ik geef eerlijk toe: ik miste een beetje het azuurblauwe water en de overbelichting van het origineel. Far Cry 2 betreedt daarentegen nieuwe paden en dat is uiteindelijk natuurlijk bewonderenswaardiger.

- + Belachelijk mooie graphics. Enorme open speelwereld.
- + Vergevorderde interactie. De terugkeer van de glider.
- − Ik mis nog een meeslepend verhaal.
- − Weer een open wereld game.


JAN

FAR CRY 2
PC
UBISOFT
Q1 2008

NIEUWE TOM CLANCY GAME ONTHULD!!!

JAN HEEFT EEN PRIMEUR!

Tegenwoordig, met dank aan internet, is het scoren van een scoop voor een maandblad bijna ondenkbaar geworden. Toch had onze Jan er een te pakken! Het betreft een nieuwe Ubisoft titel in het immer uitdijende Tom Clancy universum.

De primeur die we deze maand hebben, is zo 'hot' dat de titel van dit spel nog niet eens bekend is. Eén ding is duidelijk: het gaat om een nieuwe Tom Clancy game. Het spel is meerdere keren opgedoken op interne releaselijsten van Ubisoft en ook weer net zo snel verdwenen. Ook op internet verschenen een paar geruchten over de game, gelijktijdig met die over EndWar. Die laatste bleek allesbehalve een fabeltje en ook die 'andere nieuwe Tom Clancy game' bestaat! Het behelst, tromgeroffel, tromgeroffel, een air combat game à la Ace Combat, alleen dan een stuk grimmiger en met de bekende TC ingrediënten: hightech gadgets, complotten, plottwisten en een militaire (onder)toon.

"DIT IS EEN GESCHETSTE LUCHTOORLOG ZOALS DIE DAADWERKELIJK OVER VIJF JAAR PLAATS ZOU KUNNEN VINDEN..."

PRIVÉ LEGERS

De game heeft het luchtruim als oorlogsdecor. De makers willen in realisme een stuk verder gaan dan Ace Combat maar voor hardcore sim taferelen als in MS Flight Simulator hoeven we niet te vrezen. Het achtergrondverhaal van de game luidt als volgt: we schrijven het jaar 2012 en internationale conflicten zijn aan de orde van de dag. Regeringen vallen steeds vaker terug op private organisaties die hun kennis en mankracht verhuren. Deze Private Military Firms (PMF) bestaan uit elite huurlingen uitgerust met high-tech equipment die ondersteunende diensten in oorlogsgebieden aanbieden.

GEEN GOUDEN GIDS

De speler kruipt in de huid van een piloot die in dienst is van zo'n PMF, en vliegt naar verschillende brandhaarden in de wereld om daar doelen plat te bombarderen en vijanden uit de lucht te knallen. In totaal zijn er meer dan zestig verschillende vliegtuigen, en ondanks dat ze zeer realistisch en gedetailleerd zijn vormgegeven en uitgerust, is de besturing ook zonder een handleiding ter dikte van de Gouden Gids, onder de knie te krijgen. Toch laat iedere hightech kist zich anders besturen en verschilt ook het wapenarsenaal van vliegtuig tot vliegtuig. Naast het neusje van de zalm op wapengebied - van hittezoekende raketten, tot radargestuurde bommen en impact missiles - zijn ook je stuurmanskunsten een belangrijke troef. Manoeuvres die we slechts kennen uit vliegshows zijn in deze game probleemloos uitvoerbaar. Loopings, split second uitwijkingen, mid-air schroeven... de Python in de Efteling is er niets bij.



Toekomstscenario 2012? Het zou me niets verbazen als we al in 2008 vanuit Iran zulke beelden te zien zullen krijgen.

TOM CLANCY

Een aantal zaken voelt al direct Tom Clancy-achtig aan, zoals de lichtblauwe accenten in de interface, de picture in picture boodschappen, realtime videoconferenties en de verschillende moderne aangepaste wapens waarmee je mag stoeien. Dit is een geschetste luchtoorlog zoals die daadwerkelijk over vijf jaar plaats zou kunnen vinden...

TOM CLANCY LIGHT?

In dit vroege stadium weet ik nog niet zo goed wat ik van deze game moet vinden. Is het verstandig dat Ubisoft overal Tom Clancy opplakt? Enerzijds is de naamsbekendheid groot en staat deze voor kwaliteit, anderzijds moet men oppassen niet te makkelijk alles maar binnen het TC universum te willen trekken. Air combat games bieden minder ruimte voor een spannend achtergrondverhaal dan bijvoorbeeld spellen als Splinter Cell of een Rainbow Six, en dat is nu juist vaak de meerwaarde van de hele Tom Clancy setting. Daarnaast is het genre natuurlijk behoorlijk arcade en of dat nou een game oplevert waar ik blij van word? Hierover mijmerend kwam het spel Tom Clancy's The Sum of All Fears in mijn herinnering bovendrijven: een soort Rainbow Six voor debielen. Hopelijk probeert Ubisoft met deze game te innoveren, in plaats van te simplificeren...





Door de bommen het bos niet meer zien.

VERWACHTING

Waar GRAW en Rainbow Six duidelijk de hardcore doelgroep bedienen, lijkt het me dat Firehawk meer de arcade gamer opzoekt die zijn actie graag over the top, explosief en grotesk in beeld krijgt. Of dat 'past' in het Tom Clancy universum waar ik de afgelopen jaren zo van ben gaan houden, moet ik nog maar zien....

- \+ Spectaculaire vliegkunsten.
- \+ Heftige explosies.
- \+ Beloofd next-gen air combat.
- \- Is een air combat game wel geschikt voor Tom Clancy plotten?



JAN

NIEUWE TOM CLANCY GAME
XBOX 360 / PS3
2008

MIDNIGHT CLUB: LA

De Midnight Club serie is, na GTA, Rockstar's meest succesvolle franchise. Logisch dus dat er binnenkort weer een nieuw deeltje verschijnt. Maar zijn we dat hele 'pimp my ride' principe ondertussen niet een beetje zat? Jeroen zocht naar het antwoord op deze prangende vraag.





De game die ik momenteel het meeste speel is Warhawk, en dan met name de ranked games. Waarom? Omdat ik wil stijgen in rang, natuurlijk. Zodat ik het personage waarmee ik over het digitale slagveld huppel, kan aanpassen en ervoor kan zorgen dat ik er anders uitzie dan al die anderen. Ik geef mijn Warhawk ook vaak een ander kleurpatroon, gewoon om te laten zien dat ik 'goed' ben in de game. De reden dat ik de ranked games van Warhawk zo vaak speel, geeft in feite meteen antwoord op de vraag uit het intro. Het antwoord luidt dan ook: nee, ik ben dat hele 'pimp my ride' principe niet zat, en kijk dús enorm uit naar Midnight Club: Los Angeles (MC: LA).

ZONNETJE

Na mijn bezoekje aan het hoofdkantoor van Rockstar in Londen weet ik inmiddels dat er naast het pimpen van je auto, heel wat meer redenen zijn om uit te kijken naar deze racegame.
Zo zag ik een haast één op één nagemaakt Los Angeles waar je vrij doorheen kunt rijden, en met fraaie en super gedetailleerde bolides deel kunt nemen aan verschillende races. Dit alles zonder enige vorm van laadschermen, waardoor het cruisen en het racen vloeiend in elkaar overgaan en je meer dan ooit tevoren één bent met de stad.
Dit gevoel wordt nog eens versterkt doordat je in MC: LA niet meer alleen 's nachts aan races deelneemt. Nee, MC: LA heeft een heuse dag en nacht cyclus, waardoor je dus ook kunt racen terwijl het zonnetje schijnt. Deze cyclus heeft tevens invloed op het verkeer. Zo zal het overdag een stuk drukker zijn dan in de avonduren. Daarnaast ziet het er natuurlijk ook mooi uit wanneer je met een ondergaande zon over Sunset Boulevard rijdt.


Vaak zie je bij vrouwen achter het stuur dat ze de buitenspiegels zo hebben gedraaid dat ze zichzelf kunnen zien.

"MIDNIGHT CLUB HEEFT EEN HEUSE DAG EN NACHT CYCLUS DIE OOK NOG EENS INVLOED HEEFT OP HET VERKEER IN DE GAME."



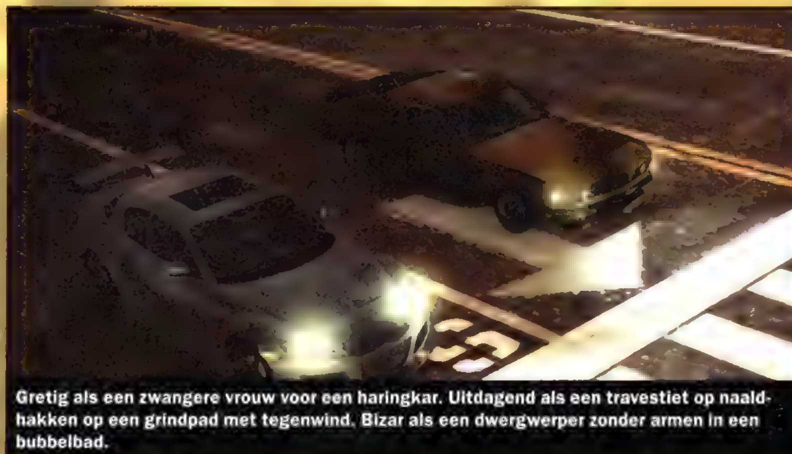
Nu je ook overdag kunt racen, slaat die titel Midnight Club natuurlijk nergens meer op.

IMPACT

Midnight Club is groot geworden door de gelikte races over het digitale asfalt terwijl knetterharde rock of hippe rapmuziek door de boxen schalt. Ook nu ziet dat onderdeel er weer fantastisch uit. De snelheden lijken hoger dan ooit, helemaal wanneer je de nitro gebruikt om tegenstanders voorbij te razen. De camera blijft niet langer achter de wagen hangen, maar schuift op tot op de hoedenplank om de impact van de snelheid nog beter in beeld te brengen.
Ik kan eigenlijk niet wachten tot ik de game online kan spelen, waarbij ik het vermoeden heb dat MC: LA wel eens kan gaan doen wat Test Drive Unlimited altijd voor ogen had: één grote stad waar online in geraced wordt en je tegelijkertijd met je gelikte bolide iedereen de ogen uit kunt steken.

VLUGGERTJE

De verschillende straatraces zul je niet zonder kleerscheuren voltooien. Je raast uiteraard vlak langs je concurrenten en toucheert daarbij nogal eens een tegenligger of raakt onbedoeld een muurtje. Daarbij zal je superbolide uiteraard schade oplopen. Nu kun je een garage opzoeken om alle krasjes en deukjes weg te laten werken maar ditmaal kun je ook kiezen voor een "vluggertje". Met de Quick Fix werk je alle schade weg door lelijke metalen platen op je wagen te zetten. Het ziet er niet uit, maar het stelt je in staat door te blijven racen. Je kunt dan altijd nog later besluiten om een garage op te zoeken om de lak opnieuw aan te laten brengen.


Gretig als een zwangere vrouw voor een haringkar. Uitdagend als een travestiet op naaldhakken op een grindpad met tegenwind. Bizar als een dwergwerper zonder armen in een bubbelbad.

VERWACHTING

Zoals het er nu naar uitziet gaat Midnight Club: Los Angeles wederom hoge ogen gooien in het genre der free roaming racegames.

- \+ Oogstrelende bolides.
- \+ Fraai uitgewerkte stad.
- \+ Gaat verder waar Dub Edition stopte.
- \- Het hangt allemaal af van de controls.


JEROEN

MIDNIGHT CLUB: LA
PS3 / XBOX 360
ROCKSTAR GAMES / TAKE 2
2008

ABONNEES

F 6 X PU

VOOR MAAR € 15,-

Elke maand het heetste gamenieuws, de laatste roddels uit de bizz en onmisbare previews en reviews van alle nieuwste games voor alle platformen.



DE KAART IN, OF BEL 0800-5566622 7 DAGEN PER WEEK VAN 09.00 - 21.00 UUR

partnerpress@ampnet.be of ga naar www.powerunlimited.be/abonnerenbelgie

Wii FITNESS

Wat moeten we toch met dat Wii Fitness-gedoe? Hoort die shit wel thuis in de PU? Zoiets is toch helemaal niet interessant voor onze lezers? Jurjen ging Wii Fitness en het Balance Board toch maar eens testen in Nintendo's hoofdkwartier in Nieuwegein, en kwam terug met enkele schokkende conclusies.

De wat cynische houding van mijn collega's tegenover het huidige succes van de Wii, heeft ook op mij zijn invloed. Als iemand weer eens aankomt met het argument dat het succes alleen te danken is aan huisvrouwen, schiet ik in de verdediging.

"EN TOEN GEBEURDE HET: IK ZAKTE ZELF DOOR DE VLOER!"

Ik wil het niet, ik wil het niet, maar ik hoor mezelf praten.
Resident Evil 4, Super Paper Mario, ExciteTruck, WarioWare, Twilight Princess, Mario Galaxy, Monkey Ball, Trauma Centre, Mercury Meltdown, Mario Strikers, Battalion Wars 2, Metroid Prime 3... allemaal verrijkt met unieke besturingsmogelijkheden! Wat wil je nog meer als enthousiaste gamer? En dat allemaal in het eerste jaar na de release van de Wii!
Natuurlijk, het is erg kinderachtig, dat smijten met titels. Maar wat kan ik anders?

HET HOL VAN NINTENDO

Als ik de volgende dag weer het huisvrouwenargument hoor, begin ik te twijfelen.
Misschien hebben ze wel gelijk. Misschien hebben mijn collega's wel gelijk, maar zit ik zo met mijn hoofd in het hol van Nintendo dat ik het niet helder meer kan zien. Misschien laat Nintendo wel écht de trouwe fans vallen, nu ze eenmaal de huisvrouw hebben ontdekt. Misschien gaat Nintendo nog even afbouwen met een paar uitsmijters voor de fans, en dat was het dan.
Vanaf 2008 niets anders dan kookspellen, stofzuigspellen, gymnastiekspellen en minigames op de Wii. Ik schrijf het hier een beetje grappig op, maar het is echt iets waar ik

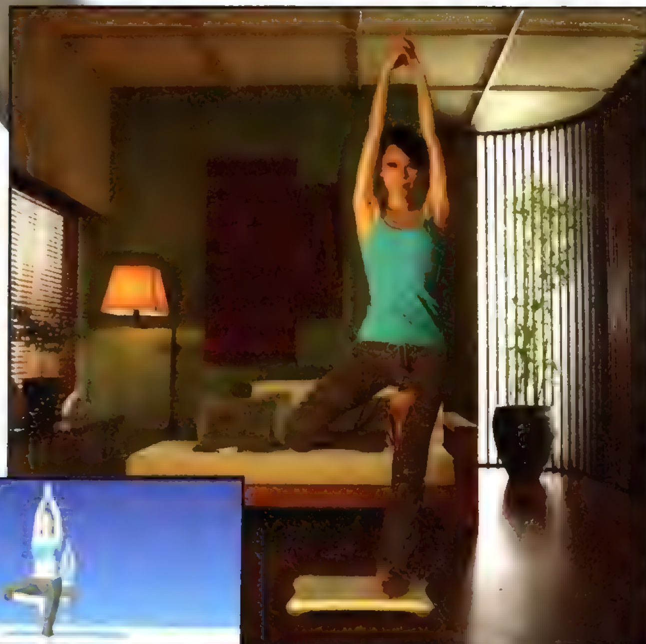


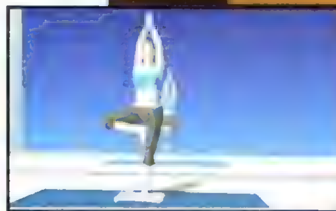
Hé, die beweging ken ik van de eerste zaterdagavond in de maand.

de laatste tijd een beetje mee in mijn maag zit. Niet met de weg die Nintendo is ingeslagen maar het gebrek aan begrip en enthousiasme hiervoor bij mijn collega's.
Ben ik nou gek, of zijn zij het?

APART

Opgestookt door mijn collega's, was ik van plan een cynisch verhaal te schrijven over Wii Fitness en het bijbehorende Balance Board. Het moest een afzeikverhaal over huisvrouwen en zo worden, en dan zou ik in de kaders wat toepassingen noemen die het Balance Board mogelijk interessant zouden kunnen maken voor échte gamers.
Er waren elf Wii Fitness-spelletjes beschikbaar in de demonstratieruimte in Nieuwegein, en al bij de eerste was ik om.
Al mijn scepsis, al mijn zurigheid, al mijn twijfel, het was verdwenen. Ik stond op het board en moest naar links en naar rechts leunen om de uiteinden van de verticale rode balkjes binnen de horizontale blauwe balkjes te houden, en ik vond het lastig. Zo lastig dat ik moest giechelen. Het ging vanzelf.
Wat apart, dacht ik bij mezelf. Wat apart. Ik beleef hier plezier aan. Het mag niet. Dit mág niet! Maar ik voel het. Dit is nieuw. Dit is anders. Dit is FUN!





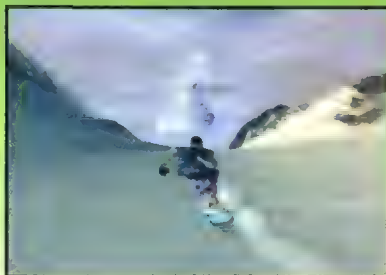
Een vrij omslachtige manier om je vinger op te steken...

BOARD-GAMES VOOR DE TOEKOMST?

Nee, er is nog niets aangekondigd, maar het ligt voor de hand dat er ook traditionele games voor het Balance Board gaan verschijnen als het ding eenmaal een hit is. Wat dacht je van de volgende titels?

1. 1080 SNOWBOARDING

Nintendo's eigen board-franchise lijkt een no-brainer, maar toch... Je staat met je tenen naar voren op het Balance Board, en dat is natuurlijk geen houding om een snowboard te besturen. Nu kun je het board een kwartslag draaien maar hoe draai je dan van front-side naar back-side? Nog even zien of dit gaat komen en of het wat wordt.



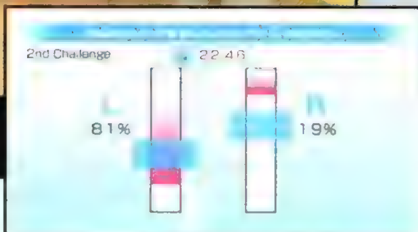
2. KIRBY AIR RIDE

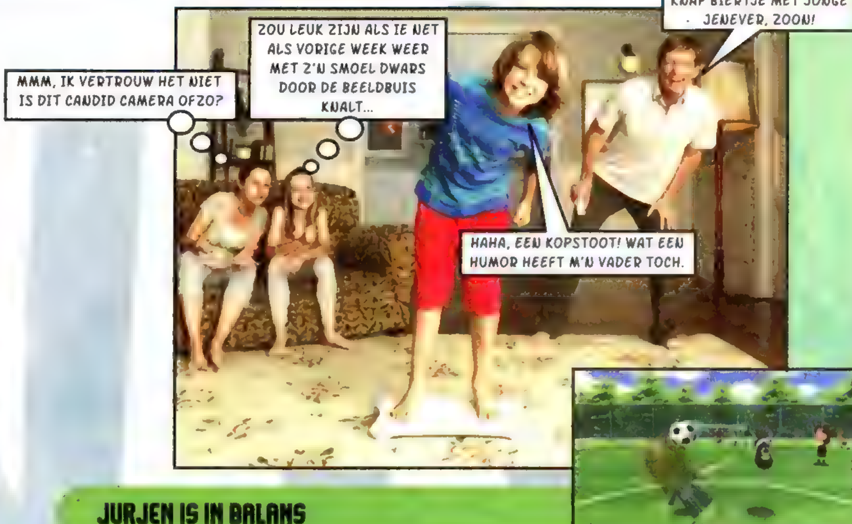
Dit spel begon als demo voor de N64 om uiteindelijk als mislukt racespel op de Cube te eindigen. Maar door de niet-realistische insteek zou Nintendo hiervan best eens een fantasie-boardspel kunnen maken dat specifiek op de (on)mogelijkheden van het Balance Board is toegespitst.





Wij adviseren sommige gebruikers de gordijnen tijdens het spelen strak gesloten te houden.





JURJEN IS IN BALANS

DOOR DE VLOER

Het is een schokkende ontdekking. Dat ik een huisvrouw ben. Maar ik vind het niet erg. Ik ben liever een huisvrouw die plezier beleeft dan een zogenaamde hardcore gamer die zijn onzekerheid over een veranderende wereld achter steeds fraaier getekende geweren probeert te verbergen.

Gamers die niet heel veel bezig zijn met hun imago, gaan dikke pret beleven met Wii Fitness. Of je er fitter of dunner van wordt weet ik niet, maar als je houdt van videogames spelen en nieuwe manieren om videogames te beleven, dan ga je hier in ieder geval DIK van genieten.

Ik probeerde een Monkey Ball-achtig spelletje waarin ik door het verplaatsen van mijn niet geringe lichaamsgewicht de vloer moest kantelen om de bal naar het gat in de vloer te rollen. En toen gebeurde het: IK ZAKTE ZELF DOOR DE VLOER!

TWEE BALLEN

Echt, zo voelde het even. Wat gebeurt er namelijk als je de bal in het gaatje hebt gerold? Dan suist de vloer in beeld met een noodgang omlaag, als een lift waarvan de kabels zijn doorgesneden! Onbewust had ik de vloer in beeld zo sterk gekoppeld met het Balance Board waar ik zelf op stond, dat ik een heftige val-sensatie ervoer toen die vloer in beeld ineens zo snel omlaag schoot. Ik voel het nog in mijn maag als ik er alleen al aan terugdenk.

Beschaamd lachend probeerde ik het volgende level, waarin ik niet één maar twee ballen door het gat moest rollen. Het was de kunst hiervoor subtiele bewegingen te maken, want bij het concentreren op de ene bal, kon de andere gemakkelijk over een randje wippen.

Dikke pret, echt leuk en uitdagend om te doen. En... ik vergat alles en iedereen om me heen. De wereld bestond uit die twee ballen en de bewegingen van mijn lichaam. Verder was er niets.

LIBELLE

Waarschijnlijk is er iets ernstig mis met mij. Een te grote fantasie, te veel inlevingsvermogen, ik weet het niet. Huisvrouwen schijnen er ook last van te hebben. Misschien kan ik dit stuk beter aanbieden bij de Libelle. Of misschien...

Misschien is het wel écht zo dat er spelers in alle soorten en maten zijn. Dat je de voorkeuren van andere spelers niet hoeft te begrijpen om van je eigen games te kunnen genieten.

Dat elk mens een gamer is.

Dat sommige gamers zich meer aangesproken voelen door de voorkeuren en scepsis van mijn collega's. Maar dat er ook gamers zijn die mij begrijpen.

Voor hen is dit Balance Board bedacht. En voor huisvrouwen, natuurlijk.

HET WII FITNESS PAKKET

De prijs van het Wii Fitness pakket is waarschijnlijk een kleine honderd euro. Hiervoor krijg je het Balance Board en een speldisk met ruim veertig verschillende soorten oefeningen. In een speciaal Wii Fit-kanaal worden je prestaties en vorderingen bijgehouden.



VERWACHTING

Nee, dit is geen shooter met nóg mooiere graphics. Dit is iets anders, een geheel nieuwe manier om je interactief te vermaken met de beelden op je tv. Als het je aanspreekt dan kan ik je in ieder geval dit vertellen: het spelen ermee is nog leuker dan het eruitziet!

+ Alweer een nieuwe manier om games te beleven!
+ Balance Board werkt uitstekend en voelt lekker robuust aan.
+ De demospelletjes prikkelen de verbeelding en doen naar meer verlangen.
- De Yoga-oefeningen zijn nogal suf en saai.



JURJEN

Wii FITNESS
Wii
NINTENDO
MAART / APRIL 2008

3. SUPER MONKEY BALL

Het kantelen van het Balance Board om de omgeving in beeld te kantelen voelt al supergoed in het demospelletje; hier zal dus ongetwijfeld een compleet spel op worden gebaseerd. Het liefst met het Monkey Ball-stempel, maar iets als Kororinpa of Mercury Meltdown mag natuurlijk ook.





GEARS OF WAR

JAN IS EEN BLIJE PC GAMER

Goed nieuws: Gears of War komt naar de PC! Jan vloog meteen naar Londen om de vijf fonkelnieuwe chapters te spelen die exclusief aan de PC versie zijn toegevoegd.

Jongens, jongens; wat is Gears of War (GoW) op PC mooi. Ik zit in Londen, terwijl 'Mr. Gears of War' Cliffy B. ietwat verveeld een interview geeft aan een of andere zwaarlijvige Duitse gamenerd. Ik ben natuurlijk net zo'n gamenerd (alleen dan zonder die overtollige pondjes vet), want ook ik zit als een klein kind enthousiast te wippen op mijn stoel terwijl de openingsscène van GoW in een belachelijke resolutie van 1900 x 1200 knisperend helder in beeld rolt.



KING OF THE HILL

Het was geen kwestie óf GoW naar de PC zou komen, maar wanneer. Welnu, nog dit jaar dus, en daar zullen de makers van Call of Duty 4, Crysis en Unreal Tournament 3 niet blij mee zijn. GoW betekent namelijk zware competitie in het toch al zo tjokvolle genre van shooters dit najaar.
Zelf als Epic GoW één op één overgezet had naar de PC was dit een grote titel geweest maar Epic heeft veel meer gedaan.
Zo zijn er drie nieuwe multiplayer maps van de partij, alsook een nieuwe multiplayer mode: King of the Hill. Het is een teambased onderdeel waarin een speler in een neutrale cirkel moet staan waarna deze zijn teamkleur overneemt. Iedere seconde dat jij (of een van je teammaten) de cirkel 'bezet', tikt er een puntenteller in beeld, totdat de tegenpartij de verdedigende teamma-ten en jou overhoop knallen en zelf de cirkel innemen. Leuk. De mode heeft iets weg van de Annex mode uit GoW op de 360; alleen is dit een stuk lastiger.



UITSMIJTER

Veel interessanter zijn natuurlijk de vijf (!) nieuwe chapters die exclusief voor de PC gemaakt zijn en zo wat gaten in het verhaal opvullen. De nieuwe singleplayer content vormt bijna een complete Act en dat is veel meer dan waar ik vooraf op had gehoopt. De vijf nieuwe chapters zijn Impasse, Comedy of Errors, Window Shopping, Powers that Be en Jurassic Proportions.
De uitsmijter wordt een levelboss fight met de Brumak, het gigantische monster dat je op de 360 al in diverse tussenfilmpjes zag. Op de PC mogen we daadwerkelijk in november onze guns legen op dit beeldvullend brulbeest en ik kan niet wachten!

"DE NIEUWE SINGLEPLAYER CONTENT VORMT BIJNA EEN COMPLETE ACT EN DAT IS VEEL MEER DAN WAAR IK VOORAF OP HAD GEHOOPT."

ÉCHT EXCLUSIEF

De Xbox 360 gamer die denkt dat de nieuwe PC content t.z.t. ook wel als download via Xbox Live beschikbaar zal komen, komt bedrogen uit. De nieuwe missies zijn honderd procent exclusief voor de PC, nu, straks en altijd. Deze woorden komen van Cliffy B himself en hij legt ook uit waarom: "We willen een extra impuls creëren om gamers over te halen de PC versie te kopen. Dat doen we middels de editor, de nieuwe multiplayer content maar vooral ook door exclusieve singleplayer missies. Dit is en blijft echt alleen voor de PC achterban. Klaar."



NOG MEER GOW

Epic released bij de PC versie een level editor, vergelijkbaar als bij de Unreal Tournament titels. Epic heeft een lange geschiedenis als het gaat om het vrijgegeven van editors en juist daarom is er een fanatieke mod making communtiy die in de startblokken staat om nieuwe content, missies, multiplayer maps en spelmodes te maken.

VERWACHTING

Gears of War voor de Xbox 360 is al een klassieker, en de PC versie wordt alleen maar beter. Het moge dus duidelijk zijn: dit is absoluut een van de must-have PC titels van dit najaar!

- + Nog mooier, scherper en gedetailleerder.
- + Bijna een complete nieuwe Act erbij.
- + Dankzij editor gloort er eindeloze gameplay.
- + Nieuwe multiplayer content.
- − Geen PC en Xbox 360 online potjes tegen elkaar? WTF?!!!

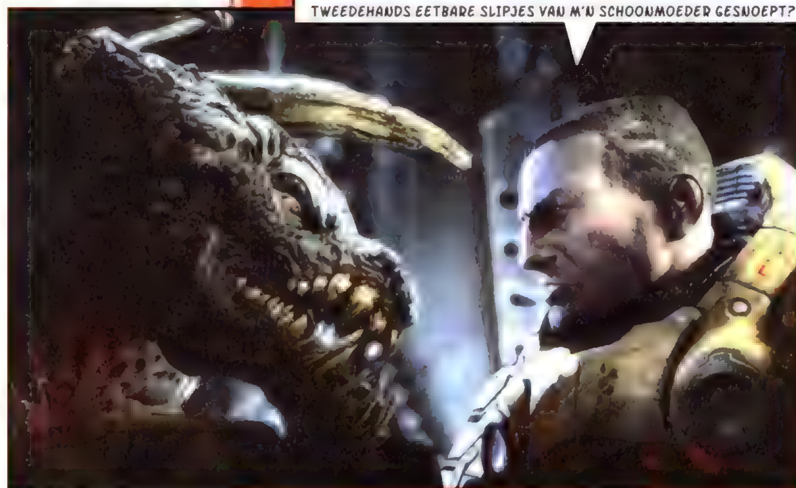


GEARS OF WAR
PC
EPIC / MICROSOFT
1 SPELER / ONLINE MULTIPLAYER
NOVEMBER 2007

UNREAL TOURNAMENT III

JAN IS ER AL HELEMAAL KLAAR VOOR

Een van de belangrijkste gegadigden voor de titel 'beste multiplayer shooter van 2007' is nog slechts een kleine maand van ons verwijderd. Jan spuugde in z'n handen en deed alvast wat vingeroefeningen...



Mother Fucking Hell! Wat ziet Unreal Tournament III er belachelijk goed uit! Wacht maar eens totdat je de gigantische speelmaps, de bizarre fantasy-scifi mix van gebouwen en de lasershow aan kleuren in actie hebt gezien. Ik weet het, ik weet het; ik ben een grafische prostituée en het hoort natuurlijk om de gameplay te gaan, maar je moet wel een stuk erger kleurenblind en bijziend zijn dan Ed om de grafische pracht van UT III niet te kunnen waarderen. Een grafische pracht die overigens vooral valt te beleven op de PC want de PS3 versie moet in dat opzicht duidelijk buigen voor de Windows versie. En dat is opvallend want toen ik onlangs BioShock speelde op PC en Xbox 360 was er nauwelijks verschil.

Ook de twee overheersende stijlen – de strakke, industriële Axon stijl en de biomechanische look van de Necris met hun enorme tentakels – spreken tot de verbeelding. De



grafische artiesten van Epic verdienen alvast een hele dikke pluim.

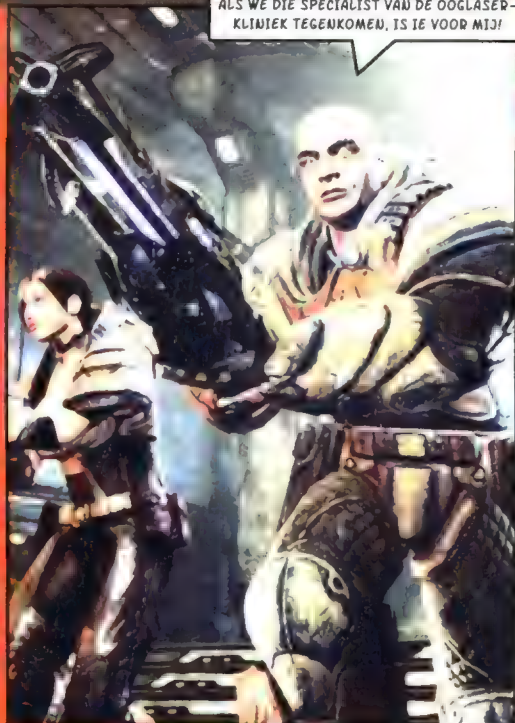
STRIDERS & HOOVERBOARDS

Op naar de gameplay. Een van de grote vernieuwingen is natuurlijk de inbreng van het Hooverboard (op de PS3 cool te besturen met de Sixaxis) waarmee je je al zwevend door de map begeeft om (bijvoorbeeld) sneller een gestolen vlag naar je basis te brengen. Het is even wennen maar een leuke toevoeging. Bruter zijn de nieuwe voertuigen, die bovendien noodzakelijk zijn want de speelmaps zijn behoorlijk uit de kluiten gewassen. Zo zijn er verdedigende voertuigen die je als tanks kunt uitvouwen, kunnen sommige voertuigen onzichtbaar cloaken en zijn er de Half-Life 2 achtige Striders die middels hun lange poten en vette lasers heersen op het slagveld. Tenminste totdat je er een Reedeemeer raket op af schiet (die je zelf kunt besturen tot het moment van impact).

> "HET LEVEN VOOR DE SHOOTERFANAAT LIJKT ER NA NOVEMBER EEN STUK MOOIER OP TE WORDEN."

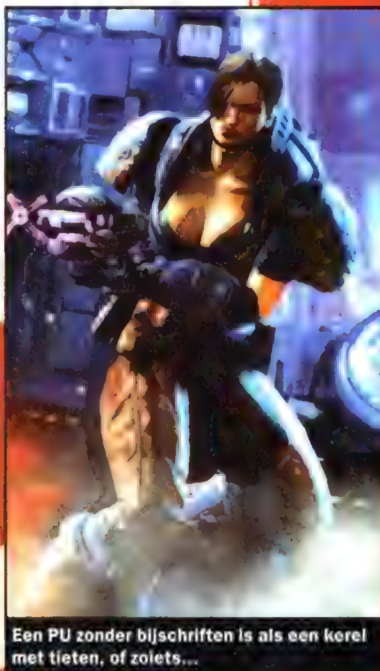
WARFARE & ONSLAUGHT

Belangrijkste mode wordt de Warfare mode (voorheen bekend als Conquest); een groots opgezet speltype waarin verschillende doelen verwezenlijkt dienen te worden, en voertuigen vanwege de enormiteit van de maps een must zijn. Warfare kent bovendien een vleugje resourcemanagement. De Onslaught mode - mijn favoriet - is eveneens weer van de partij en ook voertuigen spelen een sleutelrol. Dit is slechts het topje van de ijsberg der speelonderdelen, die je zowel online als offline (met bots) kunt spelen.



SINGLEPLAYER

Ik zou bijna vergeten dat er naast alle multiplayer mayhem ook nog een robuuste op zichzelf staande singleplayer campagne is. Deze singleplayer is dus extra naast de offline bot gameplay. En eventueel kun je deze samen met een medespeler co-op doorlopen. Bovendien speel je hier stoere goodies vrij (harnassen en dergelijke) die je in multiplayer weer kunt gebruiken. Het leven voor de shooterfanaat lijkt er na november een stuk mooier op te worden.



Een PU zonder bijschriften is als een kerel met tieten, of zoiets...

PC VS. PS3

Unreal Tournament III komt eerst uit voor de PC en begin volgend jaar voor de PS3 en Xbox 360. De game huisvest Gamespy's multiplayer technologie wat ervoor zorgt dat PC gamers en PS3 bezitters straks online tegen elkaar kunnen spelen.
Ik kijk er al naar uit om alle Sony fanboys van achter mijn Quad Core PC eens lekker met de staart tussen de benen, huilend om hun moeder naar huis te schieten. Har, har, har...

VERWACHTING

Het wordt lastig kiezen tussen Quake Wars en UT III, maar de belachelijk mooie omgevingen en typische Unreal sfeer, aangevuld met gi-gan-tische maps en talloze nieuwe wapens en voertuigen zullen het de shooter van Splash Damage behoorlijk lastig gaan maken.

+ Nieuwe voertuigen, wapens en maps.
+ "Looks that kill".
+ Zeer gebruiksvriendelijk voor modmakers.
+ PC en PS3 gamers kunnen tegen elkaar spelen zonder gedoe.
– Het blijft in basis nog steeds dezelfde game die UT 2004 was.



JAN

UNREAL TOURNAMENT III
PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360
EPIC / CONTACT DATA
NOVEMBER 2007

FURY

STEVEN STUIT OP AUSTRALISCHE FURY

Je zou denken dat Steven het druk genoeg heeft met zijn Undead Rogue, maar ondanks zijn online avonturen in World of WarCraft staat hij nog altijd open voor nieuw MMO vermaak. Zo stuitte hij onlangs op Fury, afkomstig uit 'the land down under', en maakte hij wat tijd vrij om de bèta test in te duiken.

Alle grapjes over mijn onuitputtelijke gezwets over World of WarCraft terzijde; het moge duidelijke zijn dat ik een grote fan ben van MMORPG's. Ik ben eigenlijk altijd wel actief in een of andere online spelwereld en bezig een personage RPG stijl te pimpen met de vetste shit verkrijgbaar in de wereld in kwestie. Alle andere interessante games die uitkomen speel ik er naast, zo voelt het tenminste.

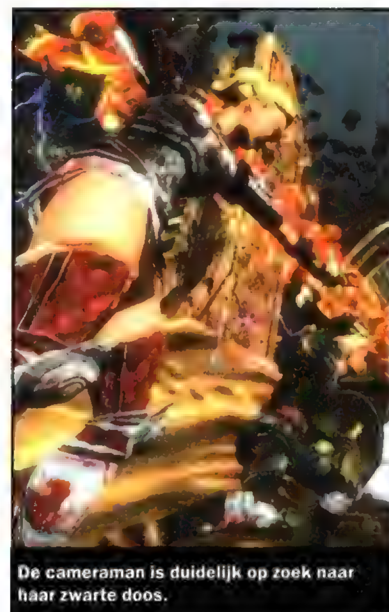
INTERESSE

Ik hou dan ook actief bij welke MMORPG's in het verschiet liggen. Naast de expansion van WoW kijk ik met name uit naar Warhammer Online, Guild Wars en Darkfall. Fury had ik echter volledig over het hoofd gezien maar gelukkig stuitte ik op deze game dankzij een eSports website, waar ik enkele weblogs volg van pro-gamers die zich op WoW hebben gestort. De crème de la crème van de WoW community bleek erg geïnteresseerd in Fury, dus mijn interesse was uiteraard ook meteen gewekt. Fury richt zich namelijk zo goed als volledig op PvP en belooft de diepgang en strategieën van MMO's te combineren met de snelheid en dynamiek van shooters. Inderdaad, dat klinkt als een gouden concept.

"DE ACTIE VOELT GOED AAN, EN IS OPVALLEND SNEL EN DYNAMISCH."

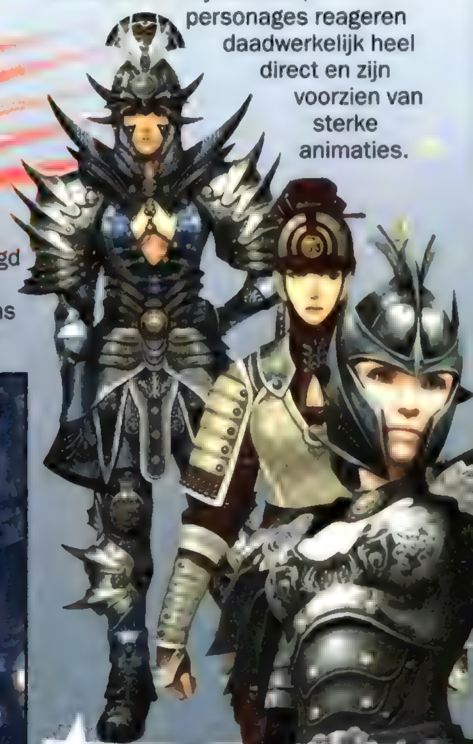
STRALEN VAN GELUK

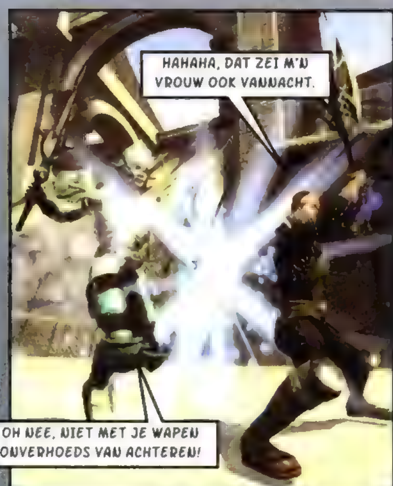
Er zijn een paar elementen die meteen opvallen wanneer je een personage hebt gemaakt en toegang krijgt tot het begingebied. De game draait op de Unreal 3 engine, en ondanks dat er bescheiden met de grafische mogelijkheden is omgesprongen, ziet Fury er sterk uit voor een MMO. Je moet alleen niet vies van zijn van glans, glim en lichteffecten want de personages lijken bijna letterlijk te stralen van geluk. Groot is de spelwereld niet; de focus ligt dan ook volledig op PvP en meerdere multiplayer modes. Even opvallend is de afwezigheid van een mana- of energiemeter voor jouw speciale aanvallen. Fury werkt met charges. Sommige skills geven een positieve lading terwijl andere skills negatief geladen zijn en een bepaalde hoeveelheid van deze positieve ladingen nodig hebben om gebruikt te worden. Daarbij is het ook belangrijk te weten onder welke van de vijf aanwezige magiescholen de skills in kwestie vallen. Je wilt een vuuraanval niet gebruiken met opgespaarde waterladingen, om maar iets te noemen. De game kent ook geen levelling systeem maar werkt met titels. Naarmate de titel van jouw personage toeneemt, kun je meer en betere items en skills gebruiken.


De cameraman is duidelijk op zoek naar haar zwarte doos.

PROBLEMEN

Momenteel wordt Fury nog geplaagd door de nodige technische problemen. Wil de game serieus een kans maken als competitieve MMO dan moet er de komende maand nog hard geploeterd worden. Maar de actie voelt wel goed aan, is opvallend snel en dynamisch, en de personages reageren daadwerkelijk heel direct en zijn voorzien van sterke animaties.

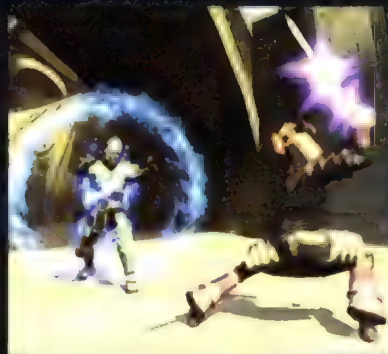






ARCHETYPEN VERVANGEN TRADITIONELE KLASSEN

In plaats van het kiezen van een klasse, bepaal je in Fury onder welk archetype jouw held of heldin valt. Deze keuze verschaft je een reeks skills waarmee je de eerste gevechten prima uit te voeten kan. Naarmate je meer skills opent, kun je natuurlijk naar eigen inzicht jouw persoonlijke set maken. Hierbij ben je niet gebonden aan het door jouw gekozen archetype. Als je er bijvoorbeeld voor zou kiezen om alle skills van een ander archetype vrij te spelen en deze te gebruiken dan kan dat. Je kunt dus met één en hetzelfde personage skills van alle verschillende archetypen unlocken en zo alle aanwezige speelstijlen afwisselen met slechts één personage. In Fury is het levellen van meerdere personages dus volledig overbodig, tenzij je niet meer tevreden bent met het kapsel van jouw character.



VERWACHTING

Hopelijk houdt het huwelijk tussen actie en RPG gameplay stand en weet Fury z'n beloften in te lossen.

+ Kiezen van archetypen geeft veel mogelijkheden.
+ Sterke animaties van de personages.
+ Snelle en dynamische actie.
- Nog technische problemen.


STEVEN

FURY
PC
AURAN / CODEMASTERS
NOVEMBER 2007

GamePlay

www.gameplay.nl

GAMEPLAY 07 IS GROTER DAN OOIT!

DIT JAAR NIET ÉÉN, MAAR TWEE HALLEN VOL DIGITAAL VERMAAK. CHECK DE NIEUWSTE GAMES ALS HALO 3, ASSASSIN´S CREED, SUPER MARIO GALAXY, CRYSIS, RATCHET & CLANK FUTURE, CALL OF DUTY 4, NEED FOR SPEED PROSTREET EN MASS EFFECT. EN ER IS MEER: TOERNOOIEN, EEN GAMESMARKT, DE GAME AWARDS, ´S WERELDS BESTE GAMERS, BOOTHBABES EN VEEL, HEEL VEEL GOODIES.

DAT MAG JE DUS NIET MISSEN!

KAARTEN KOOP JE NU BIJ:

- FREE RECORD SHOP
- TICKETBOX
- GAMEPLAY.NL

Dagkaart vrijdag, zaterdag of zondag: 15,00 euro

Weekendkaart zaterdag & zondag: 24,50 euro

23 ★ 24 ★ 25 NOVEMBER 2007

JAARBEURS UTRECHT

HET GROOTSTE GAME-EVENT VAN DE BENELUX









SUPER MARIO GALAXY

JURJEN VOLGT MARIO'S BEWEGINGEN

Liefhebbers van traditionele Nintendo games beleven gouden tijden. Na het uitspelen van Metroid en Zelda, ging Jurjen vrolijk verder met de zes levels van de nieuwste Mario demo. Misschien dat dit die grijns op zijn gezicht verklaart…

Nooit eerder werden door Nintendo in Europa binnen een maand tijd nieuwe delen uitgebracht in drie van de bestverkopende en meest geprezen franchises uit de geschiedenis van de videogames. Maar dit najaar gaan we het allemaal beleven! Als je na aanschaf van de nieuwe Zelda en Metroid nog geld over hebt, moet je dat dus niet uitgeven aan drugs, Arctic Tale, Pokémonkaartjes of andere dingen waar je spijt van krijgt, want er zit ook nog een heus nieuw Mario avontuur aan te komen! De Gold Award is inmiddels al afgestoft.

OH MARIO, OH MARIO, WAT BEWEEGT GIJ HEERLIJK. LAAT MIJ ZE TELLEN, DIE MANIEREN VAN JOU!

Inmiddels heb ik de zes levels van de nieuwste demo al helemaal binnenstebuiten gespeeld, en man oh man, dat wordt weer genieten dit najaar.

Er valt te veel te zien en te beleven om op een paginaatje te benoemen, dus beperk ik me tot de bewegingen die je met Mario kunt maken – voor de rest moet je even wachten op de review, oké?

KLIMMEN

Mario kan in zijn Bij-vorm langs ruwe wanden omhoog klimmen. Zonder bijenpakje kan Mario zoals gebruikelijk in palen klimmen. Als je een slingerplant hebt laten groeien, kun je Mario erin laten springen. Vervolgens moet je met de afstandsbediening schudden om hem erlangs omhoog te laten draaien, een beetje zoals dat werkte in Donkey Kong Jungle Beat. En het voelt nóg lekkerder!

"DE GOLD AWARD IS INMIDDELS AL AFGESTOFT!"

LOPEN, RENNEN EN SPRINGEN!

Lopen en rennen doe je met de stick van de nunchuk, springen met de A-knop. Alle moves uit de twee voorgangers (64 en Sunshine) zitten erin, dus ook de driedubbele sprong, muursprong, kontstomp en verre sprong.
Dit keer zul je veel rondom planeetjes lopen, en kun je ook werelden bereiken waar meer of minder zwaartekracht heerst, met als logische gevolg natuurlijk hogere of minder hoge sprongen.



VLIEGEN

Als je onder een open ster staat en even met de afstandsbediening schudt, schiet Mario de lucht in. De sterren stromen uit zijn voeten terwijl hij automatisch naar de volgende planeet vliegt.
Maar er is ook een meer interactieve manier om Mario te laten vliegen, namelijk door hem een bijenpakje of een spookpakje aan te trekken.

ZWEVEN

Als hij zich buiten de aantrekkingskracht van planeten bevindt, zweeft Mario gewichtloos door het universum. Kom je onderweg blauwe sterretjes tegen, dan kun je hier op richten met de Wii-afstandsbediening en op de A-knop drukken om zo'n sterretje tijdelijk een zwaartekracht te 'geven'. Zo 'trek' je Mario van sterretje naar sterretje, tot je weer een planeet of planetoïde hebt bereikt waar je met Mario op kunt landen. Een totaal nieuwe manier van voortbewegen!

STOMPEN EN SCHIETEN

Wapper even met de afstandsbediening om een vijand uit de weg te stompen. Je kunt ook de afstandsbediening op het beeld richten om stukjes sterrenstof naar de vijand te schieten. Deze stukjes kom je overal in het universum tegen, je verzamelt ze simpelweg door ze aan te wijzen. Dus liefhebbers van schietspellen: jullie hebben vanaf vandaag geen reden meer om deze Mario te laten, eh, schieten.

VERWACHTING

Man, wat een beest van een game is dit! Ik smul, kwijl en geniet van elke minuut! Ik verwacht écht dat ik aan deze nieuwe Mario nog meer plezier ga beleven dan aan de nieuwe Zelda of Metroid, en dat wil nogal wat zeggen!

- + Alle bewegingen voelen zo goed dat het uitvoeren ervan aan seks doet denken.
- + Het ziet er allemaal zo spectaculair uit dat je constant met open mond zit te spelen.
- – Door de duizelingwekkende camerabewegingen kunnen hiervoor gevoelige spelers duizelig of misselijk worden (geen geintje!).


JURJEN

SUPER MARIO GALAXY
Wii
NINTENDO
16 NOVEMBER 2007

HAZE

MAARTEN IS AAN DE DRUGS

Als je aan shooters denkt, dan denk je aan wapens, kogels, granaten en... bloed! Bij Haze draait 't echter om wapens, kogels, granaten en... nectar! Maarten probeert uit te vinden hoe dat nu precies zit.


Die nectar heeft ongeveer hetzelfde effect als wanneer ik m'n bril afzet.

Halo 3 is een fantastische game; die Gold Award vond ik ook terecht, al bracht de game weinig nieuws.
Een shooter die wel bol van de vernieuwingen staat, is Haze. Een game van Free Radical, en een (voorlopige) PlayStation 3 exclusive.

FAR CRY

Het eerste waar ik aan dacht toen ik de beelden van Haze zag, was Far Cry. Dat heb je natuurlijk al snel als je door een woud van palmbomen, varens en andere wilde planten sneakt, wetende dat ook dit een Ubisoft game is. De overeenkomsten gaan echter niet verder dan de omgeving.
Haze speelt zich af in 2048. Je speelt als Shane Carpenter in een team met nog drie anderen en strijdt tegen Zuid-Amerikaanse rebellen. Het toffe is dat je die andere drie teamspelers online en offline kunt invullen door vrienden mee te laten spelen.



NECTAR

Het meest in het oog springende element in Haze is nectar. Je weet wel, die suikerrijke stof die door bloemen wordt geproduceerd en waar de bijtjes zo blij van worden. Door nectar zie je vijanden en gevaar veel beter, richt je veel gemakkelijker en beweeg je soepeler en sneller. Noem het dope, speed of cocaïne; het helpt je in ieder geval. In een gevecht heb je alleen oog voor je target, de rest is één grote waas. Maar let op! Snoep je te veel van die gele doping, dan ga je spacen, net als met drugs. Op zo'n moment begin je op alles wat los en vast zit te knallen. Geniet, maar gebruik met mate, is hier dus wel op z'n plaats...

"GENIET MAAR GEBRUIK MET MATE, IS HIER WEL OP Z'N PLAATS."



GOOD GUYS

Het tweede level dat ik speelde, was gelokaliseerd rond een soort basis. Ik reed er, vergezeld door mijn drie CPU bestuurde maatjes, in een jeep naartoe, dwars door een mijnenveld (handig die nectar, je ziet precies waar ze liggen). In dienst van de Mantel Army diende ik, Shane, de guerillastrijders van de Promise Hand af te knallen.
Mijn verbazing was echter groot toen ik in het volgende level ineens voor de rebellen en tégen de Mantel groepering vocht! What up? Nou, Shane heeft in de smiezen gekregen dat het leger van de Mantel Troopers corrupt is tot op het bod en besluit daarom om zich aan te sluiten bij het rebellenleger de Promise Hand.
In een gebouw met veel gangetjes ontdekte ik de kracht van de guerilla's. Omdat Mantel mannen de wereld zo goedgelovig bekijken, (noem het naïef,) kun je ze voor de gek houden. Als je bijna dood gaat, kun je faken alsof je echt dood bent.
Maar dat is natuurlijk voor mietjes. Het is veel cooler om je wapens in te smeren met nectar. Een met nectar ingesmeerde granaat vult namelijk bij ontploffing een hele kamer met een nectarwalm.
Gevolg? De Mantel knapen lopen verbaasd rondjes en als je een beetje mazzel hebt, vallen ze elkaar aan en kun jij je slap lachen. Zeker omdat jij op die momenten in staat bent om ze een klap voor hun kanis te verkopen en hun wapen te stelen. Erg funny en een leuke manier om je tegenstander te dissen.
Denk je eens in hoe je hiermee online het bloed onder de nagels van je tegenstanders vandaan haalt.

GEEN RAMBO SHOOTER

Haze biedt nieuwe gameplay die je verplicht tot een hele andere manier van oorlogvoeren. Domweg als een losgeslagen Rambo het strijdperk betreden, heeft geen zin; je moet gebruik maken van de zwakke punten van je tegenstanders.
De centrale rol die de nectar daarbij speelt, zal ook z'n gevolgen hebben voor online sessies, want die zullen heel anders gaan dan je gewend bent.



VERWACHTING

De vernieuwing in Haze spreekt me aan. Ik heb dan ook sterk het idee dat dit een hele toffe PS3 game gaat worden.

+ Nectar? Dat smaakt naar meer!
+ Een nieuwe manier van oorlogvoeren!
+ Toffe wapens, vette voertuigen en een angstaanjagend sfeertje.
− Iets te veel piskleur door al die nectar.


MAARTEN

HAZE
PLAYSTATION 3
FREE RADICAL / UBISOFT
NOVEMBER 2007

REVIEWS

COLIN
Maandagochtend. Ik zit de krant te lezen in de trein.
'Hé, een foto van Colin McRae', denk ik, 'zou ie weer eens wat gewonnen hebben?'
Hetzelfde ogenblik valt mijn oog op de kop boven het artikel: "Postuum".
Ik krijg het warm en koud tegelijk. Postuum is een rubriek in mijn krant waarin mensen die net overleden zijn, even kort herinnerd worden.
Ik begin te lezen en denk aan een vergissing: dit klopt niet, dit kan niet waar zijn. Langzaam dringt het echter tot me door: Colin McRae is op 39-jarige leeftijd gecrasht met zijn helikopter en heeft het samen met z'n zoontje van vijf niet overleefd.
Ik geloof dat ik de hele treinreis voor me uit heb zitten staren endie ochtend het stukje wel tien keer opnieuw gelezen heb.
Later die dag mailde ik met Mike, de marketing-manager van Codemasters waarmee ik enkele maanden geleden nog naar Engeland was geweest voor Colin McRae DiRT. Hij was er ook stuk van, en dat gold voor iedereen bij Codemasters.
Colin McRae was een topsporter, een geweldige rallyrijder en een zeer aimabel mens zonder een greintje kapsones.
Elke keer dat ik een van "zijn" games zal spelen, zal ik even terugdenken aan die avond een paar maanden terug, toen ik urenlang met 'm heb zitten lullen over van alles en nog wat, alsof we goede kennissen waren die elkaar een tijd niet gezien hadden.
Colin vaarwel!





VOETBALGEKTE
Het is dan uiteindelijk toch losgebarsten hier op de redactie: de voetbalgekte. Het seizoen mag dan al enige tijd onderweg zijn, op het gebied van de voetbalgames liet het allemaal lang op zich wachten, maar deze maand was het eindelijk zover: de twee grootmachten FIFA en PES hebben we tegenover elkaar kunnen zetten, en jongens wat een spektakel!
De gemoederen op de redactie liepen hoog op. Er zijn hier immers nogal wat FIFA en PES fan-boys, dus de discussies werden niet alleen met rationele argumenten gevoerd.
Welke was nu beter? Die game van EA met al zijn licenties of die van Konami die al sinds jaar en dag het beste speelt?
Nou, we zijn er uitgekomen, maar het was niet gemakkelijk. Op pagina 52 en 53 lees je het hele verslag, en hopelijk weet je daarna welke titel jij het beste kan aanschaffen. Sowieso kan ik al melden dat de keuze moeilijker is dan ooit. De strijd was in ieder geval een stuk spannender dan de eerste "super zondag" van dit jaar.



METROID PRIME 
ENNEMY TERRITORY: QUAKE WARS
JERICHO
PROJECT GOTHAM RACING 4 
SEGA RALLY
FIFA 08
PRO EVOLUTION SOCCER 2008 
ZELDA: THE PHANTOM HOURGLASS 
SKATE 
TONY HAWK: PROVING GROUND
ETERNAL SONATA
THE SETTLERS: RISE OF AN EMPIRE
SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW
BLACKSITE
FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS
STRANGLEHOLD
FOLKLORE
RACE 07
ROCKSTAR GAMES PRESENTS TABLE TENNIS
SINGSTAR
LAIR
DRAWN TO LIFE

TOPSCORE



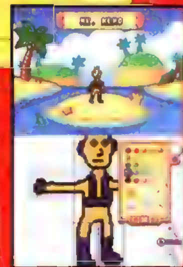
METROID PRIME 3 CORRUPTION
"DE ALLERBESTE METROID OOIT EN EEN VAN DE BESTE ACTION ADVENTURES ALLER TIJDEN. DIT MOET JE BELEVEN."

INKOPPERTJE VAN DE MAAND



LAIR
"EEN DRAAK VAN EEN GAME, IS MISSCHIEN EEN FLAUWE WOORDSPELING MAAR HET IS IN DIT GEVAL EEN WAARHEID ALS EEN KOE."

DOET-HET-ZELF GAME VAN DE MAAND



DRAWN TO LIFE
"LACHEN OM EEN PIEMEL DIE OP TWEE BALLEN RONDLOOPT, LUISTEREND NAAR DE ROEPNAAM 'COCK'."

CLASH VAN DE MAAND





FIFA 08 VS PES 2008

METROID PRIME 3:

Wat Jurjen heeft, we weten het niet. De laatste maanden huppelt hij over de redactie met een constante grijns op zijn gezicht. En die grijns werd nog groter toen hij met de derde Prime aan de slag ging.

JURJEN GRIJNST AAN ÉÉN STUK DOOR

"Na het eenzame, licht claustrofobische moment in mijn eigen ruimteschepje, wandel ik de wereld van Halo binnen. Tenminste, zo voelt dat een beetje."
Als bovenstaande quote je bekend voorkomt, dan klopt dat. Je kon hem lezen in de PU van augustus. Daarin schreef ik de preview van Metroid Prime 3.
Ondertussen is het september, heb ik de Amerikaanse versie van dit spel bijna uitgespeeld, en moest ik maar eens een begin maken met de review.
Dat is best lastig, want eigenlijk heb ik in de preview alles al verteld. Bijna alles.

SPIERTJES

Oké, ik heb de game ruim tweeëntwintig uur gespeeld en zit op 69 procent. Ik voel het eind van het verhaal naderen. Ik neem plaats achter mijn toetsenbord.
Eh... Metroid is de filmserie Alien niet, maar ook Halo niet, eh... Ik ben zo enthousiast hierover, dat... ehm. Nee. Dit wordt niks.
Ik kijk weg van het beeldscherm. Naar de muur aan mijn linkerkant. Ik kijk naar rechts. Waar mijn Wii staat, met Metroid.

Bij dit heen-en-weer-kijken gebruik ik ongetwijfeld tientallen spiertjes in mijn nek en vuren honderden neuronen in mijn hoofd. Maar daar weet ik niets van. Ik doe het gewoon. Net zo natuurlijk voelt de besturing van Metroid. Na een uurtje.

SCHIJN

Het eerste uur in Corruption krijg je inderdaad de indruk dat Metroid is verworden tot een heftige, Halo-achtige shooter. Maar dat is slechts schijn.
Je krijgt ook de indruk dat de besturing weliswaar sneller en nauwkeuriger werkt dan de besturing met twee analoge sticks, maar ook wat lastiger is. Ook dit is schijn. Dat het lastiger is.


(Door: **Slakx**) **Xylifresh, voor een stralend witte lach.**

Doe me een lol, en kies direct voor de instelling Advanced en zorg dat de functie LOCK ON / FREE AIM is ingeschakeld. Het is even wennen, maar na een uurtje kun je gedachteloos genieten van de ultieme manier om een eerste-persoons schietspel te besturen.

WAANZINNIG

Je bekijkt de wereld door het vizier van Samus, bestuurt haar met de stick van de Nunchuk, en maakt kleine bewegingen met je rechterpols om geheel intuïtief je blik te richten op wat je interesseert.
Dankzij de functie LOCK ON / FREE AIM kun je met de Z-knop je blikveld vastzetten op een stilstaand of bewegend object, waarbij je de vrijheid behoudt om het vizier naar welke positie dan ook binnen dit blikveld te verplaatsen met de aanwijsfunctie van de Wii-afstandsbediening.
Het werkt zo waanzinnig doeltreffend dat het straks moeilijk zal worden om eerste-persoons spellen weer op die trage en onnatuurlijke manier met twee pookjes te bedienen. Maar goed, alles went.


Dit is ongeveer wat je ziet als Britney Spears zonder slipje uit een auto stapt.

"DE ALLERBESTE METROID OOIT EN EEN VAN DE BESTE ACTION ADVENTURES ALLER TIJDEN. DIT MÓET JE BELEVEN."

PHAZON

Ik maakte in mijn preview de vergelijking met Halo, en heb die vergelijking ook in deze review al eens gemaakt. Geen zorgen, in de volgende alinea reken ik hiermee af.
Maar nu nog even over dat eerste uur. Het Halo-uurtje.
In dat eerste uur strijd je zij aan zij met soldaten van de Galactische Federatie en drie andere Bounty Hunters. Het uurtje Halo komt ten einde als aartsvijand Dark Samus alle vier de Bounty Hunters met een enkele lading Phazon buiten bewustzijn heeft geknald.

Twee maanden later ontwaak je uit je coma en blijk je besmet door de Phazon. Het goedje probeert je lijf en ziel over te nemen, en zal daar gaandeweg het avontuur steeds verder in slagen.

BESMET

Niet alleen Samus is besmet. Dark Samus heeft met monsterlijk grote Phazon-zaden drie planeten gepenetreerd om ook deze te besmetten. De drie andere Bounty Hunters werden naar deze planeten gestuurd, maar zijn daar spoorloos verdwenen. Aan jou, Samus, de

HALEN ALS

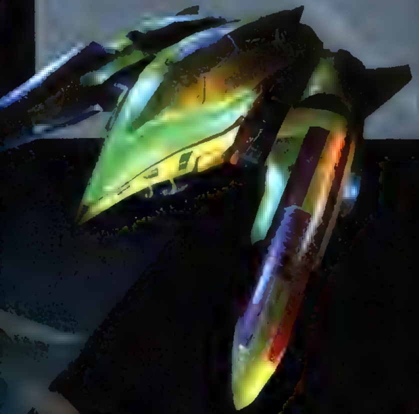
- Je een gamershart bezit.
- Je wilt genieten van de ultieme eerste-persoons spelbesturing.
- Je het ultieme interactieve sciencefiction avontuur wilt beleven.


(Door: **Gralte Pier**) **Mag ik dan nu de ringen van de getuigen?**

CORRUPTION

JE SCHIP IS JE VRIEND

Dit keer speelt je oranje ruimtescheepje een belangrijke rol. Hij kan je bijvoorbeeld razendsnel vervoeren tussen planeten of de diverse landingsplatformen op een planeet. Je kunt hem ook upgraden met extra functies, zodat je 'm bijvoorbeeld op afstand het commando kunt geven om een dikke barrière te bombarderen.
Door zijn trouwe hulp ga je hem al snel een beetje als een vriend beschouwen. Hiervan werd ik me overigens pas bewust toen een of andere extreem lompe eindbaas op het erg slechte idee was gekomen om met zijn mechanische vuisten mijn arme scheepje te slopen. Zelden was ik zo gemotiveerd om een eindbaas aan stukken te knallen.



taak om van planeet naar planeet te hoppen en de permanente powerups te verzamelen die je steeds dieper in deze werelden laten doordringen. Tot alle mysteriën zijn opgehelderd en voor eens en voor altijd met de Phazon-dreiging is afgerekend.
De tientallen eenzame uren die volgen hebben niets meer met Halo te maken. Dit is Metroid. Zo Metroid als Metroid nog nooit geweest is. En móói dat het is!



Nee niet de Xbox 360 ringen.



(Door: **zakenman**) **Was dat nou de schietstoel of het leeslampje?**

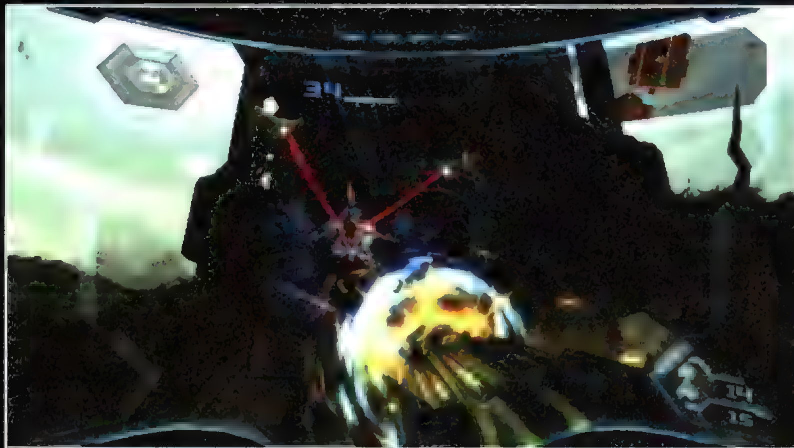
KRANKZINNIG

De mensen die de werelden hebben geschapen waarin ik nu zo'n twintig uur heb rondgelopen, zijn krankzinnig. Of constant onder invloed van M&M's en/of LSD. Overal betovering, adembenemend mooie kleurschakeringen, alles pulseert en ademt. Organische landschappen bieden toegang tot mystieke tempels waar de eeuwen geschiedenis zichtbaar doorheen zijn getrokken. Neergestorte ruimteschepen laten je kennis maken met pompeuze technologie.
Als je eenmaal in deze Metroid bent neergedaald, wil je er niet meer uit. Je wilt alles zien, alles ontdekken. En valt van de ene verbazing in de andere.
Behalve de eindbazen, die dit keer groter, gevarieerder en veeleisender zijn dan ooit, zijn vijanden in de wereld van Metroid weinig meer dan hindernissen. Je schiet ze wel neer, maar je speelt geen shooter. Je bent op expeditie. Je beleeft een ontdekkingstocht.



HENGELEN

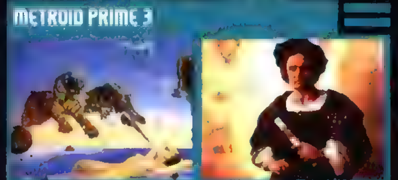
Hé, die gebarsten muur ziet er verdacht uit. Je gebruikt je scanvizier om te ontdekken dat er iets achter schuilgaat. Je werpt je Grapple Lasso en trekt de muur kapot, door vishengelachtige bewegingen met de Nunchuk te maken.
Achter de muur vind je een tunneltje waar je als balletje doorheen kunt rollen. Je gebruikt de Plasma Beam om alvast een paar stukken ijs uit het tunneltje te knallen en bent benieuwd waar hij je naartoe zal brengen. Misschien naar de kamer waar je de Spin Jump krijgt, zodat je eindelijk de bovenkant van die ene toren kunt bereiken?
Dit is Metroid. Of, zoals ik het in mijn preview zei: "Dit is de shit waar we op zaten te wachten."



(Door: **[c4]**) **Balletje mayo erbij?**

HYPERMODE

Dankzij een nieuw wapen kun je de Phazon-besmetting ook in je voordeel gebruiken. Als je de plusknop eventjes ingedrukt houdt, schakel je over naar de Hyper mode, waarin je onkwetsbaar bent en allesvernietigende Phazon-stralen kunt schieten. Dit kost je overigens wel een energietank. En als je te lang in Hyper mode blijft, begint de Phazon je lichaam over te nemen, wat betekent dat je als een gek moet blijven schieten om de Phazon uit je lichaam te pompen.
Dit spelen met macht en de schadelijke invloed die het gebruik ervan op je heeft, doet denken aan het spelen met de Ring in de boeken van Tolkien. Het is verhaaltechnisch interessant en geeft een extra dimensie aan de gevechten.



CONCLUSIE

De revolutionaire besturing, de wonderschone beelden, de briljant bedachte uitdagingen, de prachtig in de omgeving geïntegreerde puzzels, de heerlijk sfeervolle muziek, de machtige mix van oude en nieuwe elementen... het komt allemaal samen in de allerbeste Metroid ooit en een van de beste action adventures aller tijden. Dit móet je beleven.



JURJEN

SCORE 95

Na 22 uur zat ik op 69% procent. Dus 100% bereikte ik na... uhh...

METROID PRIME 3: CORRUPTION
Wii
RETRO STUDIOS / NINTENDO
1 SPELER
26 OKTOBER 2007
12+



Wie ga jij kieze



Haal één van je vrienden over om een Xbox 360™ te kopen en ju
10 Xbox LIVE® Arcadegames om te downloaden.

De vraag is, welke vriend?

Kijk op www.xbox.com voor meer informatie.

Jump in.

n?



ie krijgen allebei

10 gratis games

Sensible World of Soccer De wedergeboorte van de voetbalgame uit de 90's! Game online tegen je vrienden in dit fantastische voetbalgala.

Sonic the Hedgehog De snelste egel ter wereld racet over bruisende lavastromen en watervallen om Robotnik van de wereldheerschappij te weerhouden!

Street Fighter® II': Hyper Fighting Weer naar de kwartjesautomaten en het knoppengeweld met de zinderende actie van Capcoms Street Fighter® II': Hyper Fighting.

Bomberman LIVE De explosieve actie keert terug. Lekker bommen gooien en je vijanden in stukken knallen in 8-player gevechten.

Marble Blast Ultra Reis terug naar de "astrolab"-arena en stuur je knikkers over bewegende platforms en andere enge gevaren.

Spyglass Board Games Een leuke nieuwe kijk op schaken, dammen, mancala en reversi. Gamen en videochatten met vrienden op Xbox LIVE.

Small Arms Klassieke side-scrolling vecht- en vluchtactie voor max vier gamers in het explosieve, op arcade geïnspireerde Small Arms.

3D Ultra MiniGolf Adventures Doe een funrondje van 36 holes snel en zenuwtergend minigolf!

Assault Heroes Blaas je samen met een vriend in split-screen of op Xbox LIVE een weg door meerdere levels.

Zuma Deluxe Onthul de geheimen van het oeroude Zuma! Vuur ballen uit de kikker en maak series, maak dan het pad vrij met munten en powerups.



XBOX 360 LIVE

ENEMY TERRITORY:

Jan heeft Battlefield 2142 van zijn PC gehaald, World of WarCraft staat al maanden 'on hold' en ook de vaste online C&C 3 potjes behoren even tot het verleden. Er wordt momenteel namelijk maar één online strijd bevochten in Huize Meijroos, en dat is die tussen de Strogg en de GDF in Enemy Territory: Quake Wars!



Toen ik Enemy Territory: Quake Wars dik twee jaar geleden voor het eerst op de E3 zag, werd ik gillend gek. Was dit de Doom 3 engine? Wat hadden de tovenaars van het Engelse Splash Damage met de techniek van id Software gedaan? De enorme open levels, de grootschalige gevechten, de tactiek en strategische diepgang… dit was wel even wat anders dan de overbekende potjes Doom Werd hier de meester John Carmack door een stelletje Britten naar de kroon gestoken? Inmiddels is bekend dat Splash Damage en id nauw samenwerkten aan de techniek achter deze langverwachte multiplayer shooter. De rechten van het Quake universum en alle bijbehorende namen van wapens, voertuigen en klassen liggen zelfs bij id, maar Quake Wars (QW) is inhoudelijk toch echt het kindje van de creative director en eigenaar van Splash Damage Paul Wedgewood en zijn team. Laat dat even gezegd zijn.

BOT, BRUUT EN DIEP

Wie denkt dat ET: QW de zoveelste standaard multiplayer shooter is, zit er volledig naast. Dit is een arcade team-based shooter maar met strategische objective based gameplay waarbij samenwerken een must is. Het is tegelijkertijd de prequel van Quake II waarbij de Strogg op Aarde zijn geland en de mensheid knokt voor zijn bestaan.

Mens versus Strogg dus, vijf diverse en zeer diep uitgewerkte klassen aan iedere kant, en een daaruit voortvloeiende eindeloze hoeveelheid gameplay mogelijkheden.

De speelsnelheid ligt ouderwets hoog (niveau Quake III: Arena) en de actie is bot en bruut, maar door het klassensysteem en de verschillende doelen die te behalen zijn, wordt de gameplay tegelijkertijd naar een hoger plan getild.

SAMENWERKING

Quake Wars wordt logischerwijs met Battlefield vergeleken, en dan specifiek met Battlefield 2142, eveneens een multiplayer shooter in een sciencefiction setting.

Toch is Quake Wars geen Battlefield en vice versa. Battlefield's gameplay blinkt uit door de grootschaligheid ervan (als ik eerlijk ben mis ik de 64

TURRETS UIT DE LUCHT

Een van de leukste dingen uit QW is het 'bestellen' van stationary guns, turrets en andere verwoestende kanonnen. Je bestelt bijvoorbeeld een Hammer Missile en vervolgens plaats je met je muis het draadmodel van de stellage op de door jou aangegeven plek. Binnen mum van tijd komt er een vliegtuig de gevraagde installatie droppen en een halve minuut later spuwt het apparaat brute raketten eruit. En dit is slechts een van de vele verdedigings- en aanvalsstellages die je op het slagveld kunt plaatsen. Het geeft de toch al explosieve gameplay nog meer firepower!



HALEN ALS

- Je multiplayer shooteractie graag wat diepgaander wilt.
- Je altijd al eens een tank via luchtpost wilde bestellen.
- Je een echte man bent en geen [illegible]lende puber.







En dan te bedenken dat velen van jullie afgelopen zomervakantie nog zaten te klagen over al die muggen…

QUAKE WARS

JAN STRIJDT IN TEAMVERBAND

"TEAMWORK IS HET KLOPPENDE HART VAN DEZE GAME EN DAT MAAKT HET ZO TOF."

man gameplay wel in Quake Wars), maar QW gaat veel dieper en kent beter uitgewerkte klassen. Het is dus maar net waar je voorkeur ligt. Daarbij komt nog een ander belangrijk punt, en dat is samenwerking. Kun je in Battlefield nog redelijk uit de voeten als je als eenzame rakker in een toren loopt te snipen, in QW draait echt alles om teamwork. Het is het kloppende hart van deze game en dat maakt het zo tof.

ALS EEN ZONNETJE

Grafisch staat QW zijn mannetje, zeker voor een multiplayer game (bots gameplay is trouwens ook mogelijk) al zullen Crysis en Call of Duty 4 hier vast weer overheen gaan (maar dat zijn singleplayer shooters met een multiplayer component er bovenop).
QW is multiplayer actie met een hoofdletter M, met grootse en gedetailleerde maps. Bovendien draait



de game als een zonnetje, zowel op nieuwe als oudere PC's.

GLASHELDER

Uiteindelijk is één ding glashelder: iedereen die hield van Wolfenstein: Enemy Territory en fan is van objective based gameplay, kan niet om QW heen.
Ik raad iedereen aan om een of twee dagen te gaan stoeien en je uiteindelijk toe te leggen op een specifieke klasse. Spreek vervolgens af met een paar 'dedicated' vrienden en speel deze game helemaal kapot. Je zult er geen spijt van krijgen.

MINIMAAL

Voordat je naar de winkel spurt om Quake Wars te scoren, is 't handig even te checken of je PC de game wel aankan. Hieronder vind je de minimale systeemeisen van het spel, maar wil je van alle grafische toeters en bellen genieten, dan dien je toch een behoorlijk bakkie mee naar het front te nemen (al draait de game in alle eerlijkheid ook prima op een mid-range systeem).
Sowieso zijn de eisen van QW een stuk milder dan bijvoorbeeld een Crysis of World in Conflict.
De minimale eisen voor QW zijn:
Intel Pentium 4 2, 8GHz of
AMD Athlon XP 2800+ (3GHz of 3000+ als je Windows Vista draait)
Geforce FX 5700 of Radeon 9700
512MB RAM voor XP gebruikers, 768MB voor Vista.



ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS



XBOX 360 EN PS3 VEEL LATER

Ja, ja, rustig maar; Quake Wars komt ook naar de next-gen consoles maar dat duurt nog wel even. Dat de console versies wel degelijk in ontwikkeling zijn, was afgelopen zomer in Santa Monica te zien. Op de laatste E3 werd de Xbox 360 versie gedemonstreerd tijdens Activision's persconferentie. De PS3 versie heeft nog geen levende ziel ooit aanschouwd (afgezien van de ontwikkelaars zelf, schat ik). Mijn fingerspitzengefühl zegt me dat de 360 versie ergens in Q1 2008 het licht ziet en de PS3 daar een paar maanden later achteraan komt, maar hang me er niet aan op.



PC VS CONSOLES

De vraag 'welke versie moet je hebben?' is op dit moment dus irrelevant, maar persoonlijk speel ik dergelijke team-based multiplayer shooters sowieso het liefst op de PC.
Overigens heeft de PC versie naast de releasedate nog een ander groot voordeel: op PC kun je met maximaal 24 man tegen elkaar knallen, terwijl de next-gen consoles het met 16 man online moeten doen.

CONCLUSIE

Quake Wars is snel, explosief en uitermate verslavend. Je moet van het stijltje houden maar de gameplay staat als een huis. Is Warhawk voor giechelende pubers, Quake Wars is voor echte kerels!


JAN

SCORE 88

Ik raad eenieder vurig aan eerst even een paar uur offline te stoeien om vervolgens online te gaan en je dan weken, zo niet maanden te vermaken.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS
PC / XBOX 360 / PS3
SPLASH DAMAGE I.S.M. ID SOFTWARE / ACTIVISION / CONTACT DATA
1 - 24 SPELERS
OUT NOW
18+



CLIVE BARKER'S

De shooters buitelen over elkaar heen dit najaar maar Jan zou Jan niet zijn als hij geen tijd vrij kon maken voor een mix van squad based actie en sadomasochistische horror. Pardon?

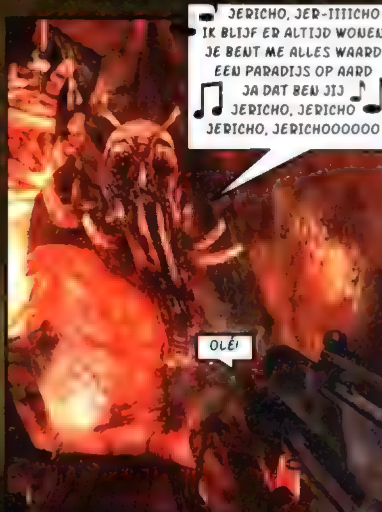
Eigenlijk vind ik Clive Barker's Jericho een beetje eng. Correctie. Eigenlijk vind ik Clive Barker een beetje eng. Waar menig puber in mijn tijd los ging op de SM horror van Hellraiser, was ik nooit zo'n fan van dergelijke vleselijke ranzigheid. Ik ben horror pas op latere leeftijd gaan waarderen (tot op zekere hoogte dan) maar tijdens mijn tienerjaren was mijn hartje te teer en te onbevlekt om te kunnen genieten van lichamen die aan vleeshaken hangen om vervolgens bloederig uit elkaar gereten te worden.





Hadden jullie dat ook? dat je heeeeel even dacht dat die gast een Xbox 360 in z'n klauwen had?

Ik vraag me ook oprecht af waar Barker's lichtelijk zieke fantasieën vandaan komen want zijn creaties zijn behoorlijk 'gory' en freaky. Hoe dan ook voor veel horrorfans is hij een held en als hij zich met een game inlaat, doet hij dat ook meteen goed.



OVER JE NEK

In Jericho zien we de bloederige hand van de meester meteen terug in de looks van het Jericho squad dat je aanstuurt. De bikkels - mannen en vrouwen - zijn stuk voor stuk stoere types (onder andere in leren/gothic kledij) die door de gangen van een eeuwen-oude stad zwerven op zoek naar Het Kwaad in al zijn vormen.

Voor je weet reis je door de tijd en word je geconfronteerd met Romeinse legionairs met bloederige tentakels, spookachtige Graalridders en halfopen lichamen met naar buiten hangende darmen.

Tijd om even rustig over je nek te gaan heb je niet, want er moet geknokt worden. Vijanden duiken vanuit het donker op je nek, zijn opvallend wendbaar en duivelse krachten laten zich niet simpel omleggen... zeker niet als het spoken zijn die hoog door het beeld zweven! Het zijn echter vooral de levelbosses met hun afgestroopte lichaamsdelen, kloppende aders en hun met nagels, spijkers en leren riemen afgebonden lijven die me menigmaal een onaange-

MEET THE TEAM

Kapitein Devin Ross: Jericho squad captain en team psychic.
Luitenant. Abigail Black: Telekinetische sluipschutter die haar eigen kogels op afstand kan bijsturen.
Sergeant Billie Church: Een mix tussen een blood mage en een ninja die haar eigen bloed gebruikt om spreuken te 'casten.'
Vader Paul Rawlings: 'Dual-pistol-wielding' priester annex exorcist.
Sergeant Frank Delgado: Alchemist met een hele dikke gun en een nog dikkere vlammenwerper annex vuurdemon.
Korporaal Simone Cole: Reality hacker die tijd kan ombuigen en andere leden en voorwerpen kan verplaatsen.
Kapitein Xavier Jones (zie screen): Paranormale scout die eeuwenoude teksten kan lezen en in de toekomst kan kijken.



OVERKILL?

Als je van schietspellen houdt, zit je op de eerste rij dit najaar. Kijk maar naar het aanbod: Call of Duty 4, Crysis, Gears of War voor PC, Quake Wars, Unreal Tournament III, Haze, Halo 3, BlackSite, Stranglehold en dan vergeet ik er waarschijnlijk nog wel een paar.
Het is dan ook niet ondenkbaar dat Jericho een beetje ondersneeuwt temidden van het bovenstaande geweld.
Ik zeg: geef Jericho een kans want deze game verdient het om gespeeld te worden, ook als je niet echt een horrorfan bent.



Crysis



Sommige mensen mogen van mij altijd volledig gesluierd rondlopen.

JERICHO

JAN BELEEFT ZIEKE FANTASIEËN

BWEEEGH. DAT BROODJE NEUSHOORN LIGT WEL HEEL ZWAAR OP DE MAAG

naam onderbuikgevoel bezorgde. Yuk!

PAIN-KILLER?

Aan mogelijkheden om je vijanden uit te schakelen geen gebrek. In totaal zijn er zes verschillende squadleden, alsook een teamleider die als 'een geest' tussen de diverse personages springt. Zo heb je dus de controle over zes verschillende karakters die niet alleen verschillende guns ter beschikking hebben maar ook diverse paranormale krachten kunnen aanspreken.

Het schietonderdeel is oké, vooral wanneer je met zwaardere guns een groep vijanden aanpakt, maar andere wapens missen toch de impact van een spel als Painkiller. Waar je in die game de houten staken door het vlees van je vijanden ramde en een shotgun bloederige impact had, voelt het schietgerei hier soms net even te tam.

De paranormale krachten daarentegen zijn een stuk leuker om mee te stoeien. Het komt dan ook goed uit dat de game meer nadruk legt op de paranormale actie dan op het shooter element.

"TIJD OM EVEN RUSTIG OVER JE NEK TE GAAN HEB JE NIET, WANT ER MOET GEKNOKT WORDEN."

HOGER NIVEAU

Je kunt je vraagtekens zetten bij de mogelijkheid om maarliefst zes verschillende squadleden te kunnen besturen. De onderlinge A.I. is weliswaar redelijk op orde maar in de praktijk zul je ze bijna nooit alle zes gebruiken. Slechts bij enkele eindbazen is het echt nodig om te switchen en de unieke krachten ten volle te benutten. Op die momenten excelleert Jericho en wordt de gameplay naar een hoger niveau getild. Het grootste deel van de game speelde ik echter met een of twee favorieten, gewoon omdat de andere leden me minder interesseerden.

Aan de andere kant biedt het squad wel voor elk wat wils. Waar ik de Blood Mage bijvoorbeeld nauwelijks gebruikte, vond een collega deze juist een van de vetste personages.

INTENS

Het occulte horror thema is iets dat je moet liggen maar mij wist Jericho in ieder geval urenlang op het puntje van m'n stoel te houden en een aantal keren ongenadig hard bij de keel te grijpen. Vooral in het donker is het spelen van deze game een zeer intense ervaring.

HET IS ORANJE EN KONIJNTJES ZIJN ER DOL OP?

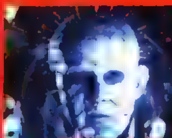
ZEKER WETEN DAT HET EEN PENIS. HAHAHA!

Tja, als ik geen lul had, zou ik ook pissig worden van dit soort grapjes.

HALEN ALS

- Je Undying ook al zo verrekte spannend vond.
- Je Hellraiser in je DVD-collectie hebt
- Je op zoek bent naar een mix tussen Aliens, Second Sight en Painkiller

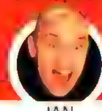
JERICHO





CONCLUSIE

Ietsje minder diversiteit had de game beter in balans gebracht, maar overall biedt Jericho een hele dikke, aangename, angstige 'thrill'.



JAN

SCORE 80

Een slordige twaalf uur ben je hier zeker mee onder de pannen... als je durft.

CLIVE BARKER'S JERICHO
PC, PS 3, XBOX 360
MERCURY STEAM / CODEMASTERS
1 SPELER
OUT NOW
18+



PROJECT GOTHAM

Heeft J.J. nèt z'n Forza 2 wagenpark compleet in de garage staan, ligt er alwéér een door Microsoft uitgegeven racegame voor de Xbox 360 op de mat. Is dat, zelfs voor een grote raceliefhebber, niet iets te veel van het goede?





Waarom brengt Microsoft in hemelsnaam twee zulke vette racegames vlak na elkaar uit? Daar beconcurreren ze toch vooral zichzelf mee?
Het antwoord blijkt verrassend simpel: PGR 4 is gewoon iets totaal anders dan Forza 2, en Microsoft wil de hele racegamemarkt domineren.

PGR 4 = GEEN FORZA

Het verschil tussen beide racegames is namelijk overduidelijk. Waar het bij Forza 2 draait om realistische rijvaardigheid en tuning, is PGR 4 vooral een game waarin je showt hoe stoer je kunt rijden. Driften, slippen, jumpen en snijden; hiermee scoor je. Oftewel, Forza 2 was een aanval op Gran Turismo en DTM Race Driver, PGR 4 is een aanval op Need for Speed en Juiced.
Nu ben ik, zoals je weet, van de realistische kant. Ik wil op correcte wijze inhalen en laten zien dat ik mijn wagen beheers. Daarom had ik aanvankelijk wel even moeite met PGR 4, waar de muren je de track op kaatsen, er geen schade aan je auto is en je ongegeneerd kan beuken met de CPU's.
Echter, toen ik mijn "realisme hang-up" eenmaal los had gelaten, openbaarde zich een superieur raceproduct dat aan alle kanten z'n bestaan rechtvaardigt.
Zo is de game minimaal twee keer zo groot, is de gameplay op vele fronten verbeterd, kun je online verschrikkelijk los gaan en zitten er motoren in!

> "DE ARCADE MODE IS AL ZOWAT TWEE KEER ZO GROOT ALS PGR 3 IN ZIJN TOTAAL!!"

PGR 4 = HUGE

Games zijn niet bepaald goedkoop en daarom is het essentieel dat je waar voor je geld krijgt, en bij PGR 4 kan niemand ontkennen dat dit het geval is.
De game kent grofweg vier modes: Time Trials, Online, Career en Arcade, en die laatste mode is al zowat twee keer zo groot als PGR 3 in zijn totaal!!
Ook gaat het verschil tussen de Arcade en de Career mode een stuk verder dan alleen 'een makkelijkere rijstijl'.
Bij de Arcade ga je weer voor de medailles. Je krijgt een challenge, kiest uit hoe pittig je hem wilt en gaat er voor. Hoe meer medailles je verdient, hoe meer challenges je vrijspeelt.
Bij de Career mode draait het vooral om je ranking en de racekalender. Omhoog komen in die ranking doe je hier niet door medailles te winnen (die zijn er wel) maar vooral door Kudo's te scoren, en die scoor je door een vette rijstijl te hanteren. Flikker die handrem erop in een bocht en drijf je Kudo-totaal op of rij een race lang zonder een muurtje te raken. Hoe hoger je in de ranking komt (en op het eind moet je echt all out gaan en dikke risico's nemen) des te meer events komen er vrij op de kalender.

PGR 4 = VERBETERD OP VELE FRONTEN

Developer Bizarre had gewoon PGR 3 kunnen nemen en er wat nieuwe tracks aan toe kunnen voegen. Waren ze waarschijnlijk nog mee weggekomen ook omdat PGR 3 goed genoeg was, maar dat hebben ze niet gedaan.



PGR 4 = XBOX LIVE

Ook online is PGR 4 helemaal top. Er is veel te doen voor zowel de funracer als de streber.
Op fungebied ondersteunt Xbox Live 'guest support', dat werkt als het "party" systeem in Halo lobbies. Stuur wat uitnodigingen rond en werk je als groep door verschillende races en challenges heen.
De streber gaat voor de Ranking. En ook hier is het groot feest. De Custom mode is gelijk aan PGR 3 online, met singleplayer events, singleplayer championships en een gevarieerd aanbod aan team-based races zoals red vs. blue, hot laps en speed tests.
Er zijn ook Simulation-events voor gasten die op realisme kicken. In-car view en de handmatige versnelling zijn dan verplicht.
Tenslotte is daar PGR On Demand, de nieuwe en verbeterde versie van PGR 3's Gotham TV, waar je foto's en video's kunt up- en downloaden.
Leven genoeg dus in dit racespelletje.

RACING 4

J.J. VALT BIJNA VAN Z'N GELOOF

POWER UNLIMITED GOLD





In basis is de game hetzelfde. Veel dezelfde tracks, challenges en race-actie, maar kijk je dieper dan is er aan heel veel dingen gesleuteld. Laten we beginnen met de challenges. Slalommen tussen pionnen, zo snel mogelijk een bepaald stuk rijden, eliminatie, etc. Maar overal is het net iets anders uitgewerkt. De pionnen staan nu bijvoorbeeld in groepen zodat je meer op snelheid moet rijden, je hebt ook challenges waar je ze omver moet raggen en bij de Speedtrap is er niet één enkele speedtrap aan het eind, maar vier over het hele parcours. Hierdoor heb je zowel meer kans om te slagen, als om te falen.



Of neem de tracks en de omgeving. Je hebt nu 'hobbels' in de weg die de wagen in de lucht lanceren. Ook is er mist die het zicht op de bochten ontneemt, regen en sneeuw maken circuits glad, je kunt achter een auto slipstreamen en er zijn nu drie gradaties van rumble die de wegligging nog beter 'verklappen'. Al deze aanpassingen hebben er toe geleid dat PGR 4 spannender en ook pittiger is geworden (zeker in Career). Helemaal omdat je niet meer vanaf het eerste moment een paar dikke wagens in je garage hebt staan, maar gewoon met 'normale' auto's de medailles en Kudo's moet binnen slepen.



PGR 4 = MOTOREN

Over de toevoeging van motoren was ik in eerste instantie sceptisch. Immers, de tweewielers vallen in het echt zo om als je er met een auto tegenaan rijdt. En er tegenaan rijden doe je, je wilt immers winnen.
Ik kan niet zeggen dat ik inmiddels honderd procent overtuigd ben, daarvoor ram je er nog te makkelijk tegenaan en zwiebelen ze behoorlijk als je rijdt, maar ik moet Bizarre Creations wel een compliment geven dat ze de balans tussen vier- en tweewielers zo optimaal mogelijk hebben weten te maken.

Zo zijn de circuits zo opgebouwd dat sommige delen beter voor auto's zijn (breed en lang) en andere beter voor motoren (nauw en bochtig). Ook MOET je in zowel Career als Arcade met motoren spelen. Tenslotte val je niet snel van je motorfiets af. Een botsing levert slechts een zwenking op en zoals ik al eerder zei, heeft een motor echt zijn voordelen, bijvoorbeeld in de bochten.
Ik heb dezelfde wedstrijden zowel met een motor als auto gewonnen. Niet één circuit kent een lay-out die een van beide een beslissend voordeel geeft.

PGR 4 = EEN VETTE GAME MET EEN DIKKE FOUT

Natuurlijk kwam ik wel wat kleine foutjes tegen zoals een paar collision detection problemen en de soms wat houterige animatie van de motorrijders, maar het was niks om echt over te vallen.
Op één mysterie na. Als je een wedstrijd rijdt tegen opponenten, staan de namen van deze CPU's (en straks denk ik de online tegenstanders) boven de auto, inclusief vlag. Leuk, maar die woordenbrij ontneemt je elk zicht op de bochten. En wat met dat giga woord 'Go' als je de wedstrijd begint? Je bent gewoon een paar seconden het zicht op de baan kwijt! Ik mag hopen dat deze oetlullenacties niet zichtbaar zullen zijn in de versie die in de winkels komt, want dit kan het developmentteam toch echt niet laten voor wat het is.

HALEN ALS
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

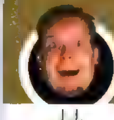
PGR 4 = GOED BEZIG

Oké, ik ben en blijf meer een Forza man, maar zie absoluut hoe goed PGR 4 in elkaar zit. De game (lees: de wagens en de tracks) oogt fraai, zit dichtgeramd met content en is op veel fronten uitdagender gemaakt. Microsoft wil de racegamer naar de Xbox 360 trekken, en met een topper op zowel simulatie als arcade-gebied zijn ze in dat opzicht goed bezig.



CONCLUSIE

Mocht je een racefan zijn en geen sociaal leven hebben, dan is Project Gotham Racing 4 iets voor jou. Want net als Forza 2 zit dit spel tjokvol vette content.


J.J.

SCORE 90

Kan iemand me volgende maand terugbellen, dan weet ik hopelijk hoeveel tijd het kost alles te unlocken.

PROJECT GOTHAM RACING 4
XBOX 360
BIZARRE CREATIONS / MICROSOFT
2 - 8 SPELERS ONLINE +
SYSTEM LINK
OUT NOW

3+



MASTER TIME TO
BECOME THE ULTIMATE WEAPON

TIMESHIFT

SLOW, STOP, AND REVERSE TIME.



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE

www.timeshiftgame.com



SABER INTERACTIVE



POWERED BY gamespy





SIERRA

18+
www.pegi.info

PC
DVD-ROM
SOFTWARE

SEGA RALLY

MAARTEN LAAT DIEPE SPOREN NA

Sega Rally Championship was ooit een superhit, zowel op console als in de arcadehallen. Maarten checkt tien jaar later de nieuwste versie en concludeert dat de next-gen jas deze klassieke rallygame als gegoten zit.



De nieuwe Sega Rally is de oude Sega Rally, maar dan in een next-gen jasje. Een next-gen jasje dat de game als gegoten zit en meer inhoudt dan uiterlijke opsmuk alleen.
Natuurlijk zie je aan de moddervette graphics het duidelijkst dat dit een next-gen Sega Rally is, maar belangrijker is het fysieke tracksysteem dat beschouwd mag worden als een kleine revolutie op rallygebied. Veel racegame ontwikkelaars hebben het geprobeerd maar Sega is de eerste die het echt goed heeft uitgewerkt.



delijke sneeuw ernaast. En na elke ronde liggen er weer nieuwe sporen waarop je moet anticiperen.

"DE TRACKS ZIJN NOG AFWISSELENDER DAN HET SEKSLEVEN VAN EEN SJEIK MET EEN ENORME HAREM."

SPOORZOEKEN

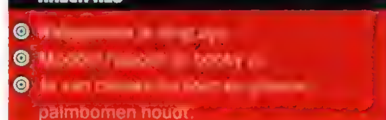
Zodra je op een van de oogverblindende banen rijdt, laat je een spoor achter. Of je nu in de Alpen door de sneeuw, in de tropische bossen door de modder of in de woestijn door het zand scheurt: je banden laten groeven achter, en die blijven staan. Niet totdat ze uit het zicht zijn, nee, ze blijven de hele race zichtbaar én voelbaar. Voelbaar? Ja, fysiek!
De sporen die achterblijven hebben daarmee grote invloed op de rest van race. Zo laat je bijvoorbeeld bij een de race door de sneeuw vaak diepe geulen achter. Rij je de volgende keer precies in dat spoor, dan ga je een stuk sneller omdat de ondergrond harder is dan de maag-

AFWISSELEND

De tracks zijn overigens echt Sega: een felle blauwe lucht, groene bladeren aan de bomen, grote contrasten en heldere, diepe kleuren. Je drift door tropische dorpjes met van die houten huisjes op palen, glijdt door lange, donkere tunnels waar de sneeuw langzaam smelt en door zanderige woestijntracks waar je door de stofwolken geen ene fuck ziet als je te dicht achter je opponent rijdt.
Het voelde vertrouwd aan. Net als het racen. Het inschatten van bochten, het remmetje loslaten om lang door te driften, de handrem gebruiken voor een u-turn... het hele pakket zit is weer aanwezig.

SEGA GEVOEL

Je voelt dat ze bij Sega veel aandacht gegeven hebben aan het terrein. Elk wegdek, elke track voelt totaal verschillend aan. Van dikke modderplassen tot ijzelwegen; het verandert constant en is nog afwisselender dan het seksleven van een sjeik met een enorme harem.
Je weet niet wat je ziet als je door de bossen scheurt. De chocoladepasta vliegt je om de oren! Je auto wordt smerig. Ranzig zelfs. Bah! Totdat een plas water je auto weer laat blinken.
Het oeroude Sega Rally gevoel zit er zó goed in.
Ik had constant de neiging om naar m'n vader toe te rennen en 'm nog een muntje te vragen voor het volgende potje. Net als vroeger op vakantie in de arcadehal...

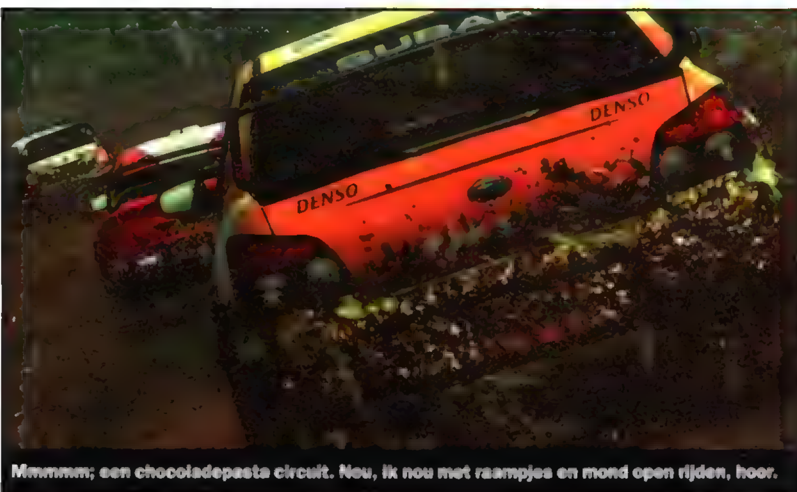


HALEN ALS
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible] palmbomen houdt.

SPLITSCREEN FIASCO

Het is leuk dat Sega Rally een offline multiplayer mode heeft, maar wat ik dan weer niet begrijp is dat het scherm verticaal opgesplitst is. Op deze manier zie je geen ene fuck, laat staan het verloop van de bochten.





Mmmmm; een chocoladepasta circuit. Nou, ik nou met raampjes en mond open rijden, hoor.

SEGA RALLY PSP

Sega Rally doet ook de PSP aan. Het valt meteen op dat de tracks op de handheld niet hetzelfde zijn als in de next-gen versie, hoewel de Sega Rally stijl overduidelijk aanwezig is.
Wat ook opvalt is dat de kleine PSP krachtig genoeg is om de sporen van elk rondje van alle zes rallywagens te onthouden. Ja, ook de PSP versie imponeert!



CONCLUSIE

Het is geweldig om Sega Rally zo keihard te zien terugkeren. Dit is echt pure fun!



MAARTEN

SCORE 88

Voordat je in de moeilijkste league overal eerste bent geworden, ben je weken verder.

SEGA RALLY
XBOX 360 / PS3 / PC / PSP
SEGA RACING STUDIOS / SEGA
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

3+



FIFA 08 VERSUS PRO EVOLUTION

Tot nu toe hebben we de nieuwe FIFA en Pro Evo zelden tegelijkertijd kunnen reviewen, FIFA kwam namelijk altijd iets eerder uit. Dit keer is het echter gelukt. We sloten voetbalfreaks J.J. en Maarten in het testhok op voor een uitgebreide speelsessie; een duotest die bijna een einde aan hun vriendschap maakte...



PES 2008

GRAPHICS

J.J. Ik weet wat je gaat zeggen, Maarten. 'PES 2008 speelt zo lekker, het maakt geen reet uit hoe ie er uitziet'. Nou, ik hoop dat je dit over dertig jaar ook nog tegen je vriendin zegt! Want dit kan écht niet meer. Het is 2007 hoor, niet 1998.
Vergeleken met FIFA zijn de spelers in Pro Evo houterige boeren. EA heeft hier echt iets neergezet. Prachtige animaties, vloeiende moves, veel gelijkende spelers en levende stadions (check het publiek in Pro Evo). Ik weet dat het gameplay boven graphics is, maar het oog wil ook wat. Echt een afgang.

MAARTEN Oké, FIFA ziet er goed uit. Vooral de animaties en de herhalingen. De ballen krullen mooi door de lucht om vervolgens tegen de touwen dood neer te ploffen. Echt prachtig. Het publiek is er na tien jaar verwaarlozing eveneens beter uit gaan zien!
Maar toch, als ik naar echt voetbal wil kijken, ga ik naar het stadion. Uiteindelijk gaat het om de inhoud van het spel: de gameplay. Dat moet je met me eens zijn, J.J., want jij wil Jessica Simpson toch ook niet als vaste vriendin? Ze is lekker, maar zo leeg als de batterij van m'n PSP na drie uur spelen... en over dertig jaar is dat echt niet anders.



PES 2008

MODES

J.J. In FIFA 08 zit echt iets nieuws met 'Be a Pro'. Bestuur één speler en leer alle facetten van die plek kennen. Briljant! Over een maand, dankzij een patch, is 5 tegen 5 speelbaar en in 2010 hopelijk 10 tegen 10. Ik roep het nu al: vandaag is een nieuw voetbalgenre geboren!
Tuurlijk weet ik dat je PES koopt voor de Master League, en die zit ook goed in elkaar. Maar EA probeert meerwaarde te creëren. En ik zweer je, voor de Be a Pro-mode alleen al koop ik de game!

MAARTEN Het is te vroeg om de Be a Pro mode serieus te nemen. Het is leuk voor de afwisseling en zeker een opstapje naar een nieuwe voetbalgame, maar geen mens gaat dit serieus masteren. Dat kan niet, want je bent afhankelijk van computergestuurde spelers. Ook met 5 tegen 5. In 2010 kom ik hierop terug, want 10 tegen 10 is daarentegen wel extreem cool, zonder computergestuurde voetballers.

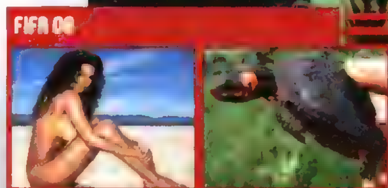
> "MISSCHIEN MOET JE ER ALS ECHTE VOETBALFAN MAAR EENS OVER NA GAAN DENKEN OM ZE ALLEBEI EEN KEERTJE TE PROBEREN."

REALISME/A.I.

J.J. Ben ik nu gek of hebben FIFA en Pro Evo stuivertje gewisseld? Ik scoor in de semi-pro mode geen goal in FIFA, terwijl ik op de moeilijkste mode van PES nipt met 3-2 verlies. En ga nu niet zeggen dat 'voetbal ook fun moet zijn', want FIFA is jarenlang afgemaakt omdat het te makkelijk zou zijn.
Misschien heeft EA 't wel iets té goed gedaan. Als je kijkt hoe de spelers bewegen, lijkt het echt hedendaags voetbal: een verdediging van gewapend beton en veel middenveldspel. Ook is het maken van dribbels met de rechter analoge stick en de shoulderbutton tegelijk lastig. Bij PES zit je zo in de flow.

MAARTEN Inderdaad, Konami heeft de hele handel een stuk sneller en meer arcade gemaakt. De actie spat er vanaf! Voorheen kansloze acties, kunnen nu in de kruising belanden. De schietknop is een stuk minder gevoelig. Het is allemaal makkelijker geworden en voelt weer aan als PES 4.
EA levert daarentegen de moeilijkste FIFA aller tijden af. De A.I. is zo immens realistisch. Dat is niet te geloven! Het zorgt er echter wel voor dat het ultiem traag is. Het kost spelers tijd om ballen onder controle te krijgen en veel passes gaan verkeerd. Het is net echt, maar of het ook 'leuker' is geworden...

FIFA 08



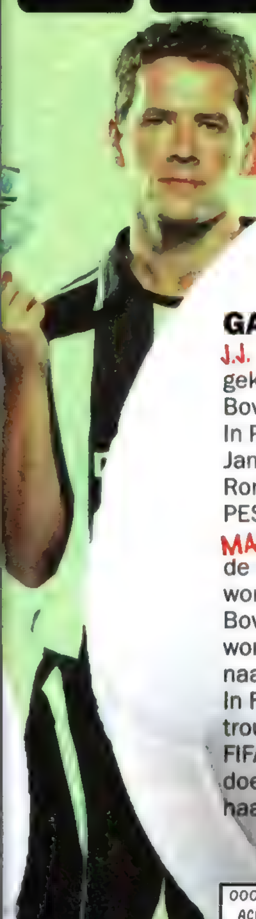
PRO EVOLUTION SOCCER 2008



J.J. EN MAARTEN IN DE CLASH DER TITANEN

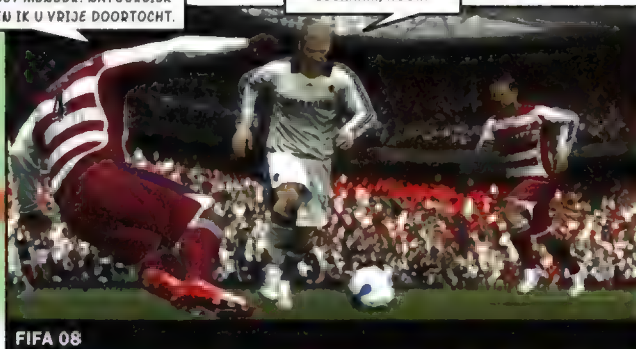


SOCCER 2008





FIFA 08



FIFA 08


Bij Beckham gaan ze opzij uit respect, bij Rooney is het pure doodsangst. [FIFA 08]

GAMEPLAY

J.J. Ik heb er grote bewondering voor dat EA de A.I. zo scherp heeft gekregen, maar als je tien keer 0-0 of 0-1 speelt, heb je het wel gehad. Bovendien is het speltempo wel erg traag.
In PES creëer je makkelijker kansen en golft het spel heen en weer. Jammer dat ze de topspelers zo achterlijk sterk hebben gemaakt. Zo'n Ronaldinho loopt iedereen voorbij en schiet alles raak. De balans is in PES nu een beetje zoek.

MAARTEN En waarom hoor je het fluitje van de scheidsrechter al voordat de bal over de doellijn is? Het lijkt iedere keer alsof je goal afgekeurd wordt. Het publiek dat muisstil blijft, helpt daar niet echt aan mee... Bovendien wil ik bij een overtreding snel kunnen doorklikken. Bij PES word je verplicht om bij corners en na schoten op doel, twee seconden naar spelers te kijken die hun positie hernemen.
In FIFA is het simpel en snel weg te klikken en daar hou ik van. Dat is trouwens vrijwel het enige dat wèl rap gaat, want door het trage spel van FIFA 08 kun je elkaars aanvallen voorspellen. Vandaar het lage aantal doelpunten. Er zit weinig verrassing in. De snelheid is er compleet uitgehaald. Wat een zonde!



PES 2008

FIFA HALEN ALS

- Je de mooiste voetbalgame wilt scoren.
- Je de meest realistische voetbalervaring wilt beleven.
- Je stroop op het voetbalveld geen probleem vindt.

PRO EVO HALEN ALS

- Snelheid en actie je lievelingsingrediënten zijn.
- Je lelijke meisjes met een goed karakter ook kan waarderen.
- De tofste footie bij jou in huis moet liggen.

VOETBALVIBE

J.J. Mag ik weer even tekeer gaan? Waar zijn in PES al die officiële competities (Engeland, Spanje, Nederland, Duitsland, Italië en dan heb je het wel zo'n beetje gehad). Waarom is het geluid zo kut, terwijl je In FIFA cool gezang hoort, en wie heeft die neppe jumpstyle soundtrack gemaakt? Nou Maarten, waar blijft je traditionele weerwoordje?

MAARTEN Kijk, jij en ik kunnen niet voetballen. Jij bent zo traag als dikke stront, ik breek m'n been na een passeerbeweging. Dus je wilt op je console lekker rap kunnen pielen met die bal, toch? Met FIFA kun je dit realistisch doen. Alles klopt. De bal precies neerleggen waar je wilt, is daarom ook verdraaid lastig. Net als in het echt.
Bij PES beheers ik die bal. Ik kan 'm op je stropdas neerleggen. Bij FIFA is het van zoveel dingen afhankelijk óf, hoe en wanneer de bal aankomt. De lol gaat er soms een beetje vanaf. Uiteindelijk draait alles om het gevoel van het voetbal zelf en niet om de vibe van het publiek en de sfeer. Na twintig potjes ken je al het commentaar en het gezang van het publiek wel...
En blijf nu niet zeiken over die licenties. Dat weten we nu onderhand wel. Wat maakt mij het nu uit of ik met Rukbeertje of met Robben speel. Lekker belangrijk. Als ie maar snel is...

FIFA 08 CONCLUSIE

[illegible]


JJ

[illegible]


MAARTEN

SCORE 84

Wie zich niet ergert aan de ietwat trage gameplay, gaat zich met FIFA 08 heel lang vermaken.

FIFA 08
EA SPORTS / ELECTRONIC ARTS
PS2 / PS3 / XBOX 360 / WII / PC / PSP /DS
1 - 7 SPELERS / 10 ONLINE NA PATCH NOVEMBER
OUT NOW

3+



PES 2008 CONCLUSIE

PES 2008 heeft meer tempo, je zit er makkelijker in en je scoort meer. En dan kan FIFA 2008 realistischer, dieper en mooier zijn, uiteindelijk draait het toch allemaal om die bal in het netje te krijgen.


JJ

Ook dit jaar zijn het de Japanners die de meest aangename voetbalgame in handen hebben. Maar vergeet FIFA 08 niet, want ook dat is ondanks de veel te trage gameplay een genot om te spelen. Misschien moet je er als echte voetbalfan maar eens over na gaan denken om ze allebei een keertje te proberen.


MAARTEN

SCORE 91

[illegible]

PES 2008
KONAMI
PS2 / PS3 / XBOX 360 / PC / PSP / DS
1 - 7 SPELERS
OUT NOW

3+

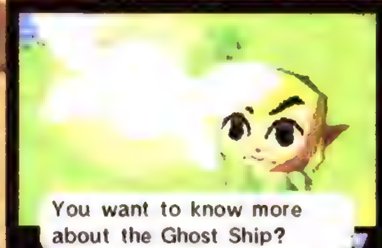


THE LEGEND OF ZELDA

Terwijl de parade van schitterende schepen op de tv-consoles momenteel alle aandacht opeist, komt een weinig opvallend bootje langszij varen. Jurjen zag hem al aankomen, en stapte graag aan boord.

Het verhaal van The Wind Waker (een Zelda-spel dat vier jaar geleden op de GameCube verscheen) eindigde toen de boot met Tetra, Link en de piratenbende het ruime sop koos. Op weg naar nieuwe avonturen.
Phantom Hourglass begint op het moment dat ze die nieuwe avonturen hebben gevonden.
In dikke mist komt het gezelschap een spookschip tegen. Tetra gaat aan boord maar verdwijnt zodra ze voet aan boord heeft gezet in een duistere drab. Link wil er achteraan springen, maar belandt in zee. Hij spoelt aan op de kust van een onbekend eiland.





Link heeft mazzel met die nieuwe mode. Kan ie eindelijk eens een zonnebril vinden die hem past.

MIYAMOTO

Inderdaad, hij spoelt aan op de kust van een onbekend eiland, net als in Link's Awakening en hij wordt gewekt door een elfje, net als in Ocarina of Time. De graphics lijken op die van The Wind Waker, en de algemene structuur van kerkers en bovenwereld is te herleiden naar die van de allereerste Zelda.
Zucht... wordt het niet eens tijd voor iets nieuws?
Ik spreek Miyamoto de laatste tijd niet zo vaak meer, maar las laatst wel een interview dat Dean Takahashi hem afnam, met een vergelijkbare vraag. Daarop antwoordde Miyamoto: "Ik zie het niet zozeer als mijn taak om nieuwe personages te creëren, maar om nieuwe ervaringen te creëren."
Aha. Nou, dan is dat in ieder geval duidelijk.

ANDERSOM

Nu heeft Miyamoto niet zo bijzonder veel met de ontwikkeling van deze Zelda te maken gehad, maar toch: het is een visie die mij wel bevalt. Bij veel spectaculaire nieuwe games scheppen de graphics aanvankelijk de verwachting dat je écht iets nieuws gaat beleven. De eerste levels houdt zo'n illusie meestal nog wel stand, maar als je eenmaal aan de schitterende graphics bent gewend, begint steeds meer op te vallen dat je eigenlijk nog steeds exact dezelfde dingen doet als in de games die je vorig jaar al speelde.
Bij Nintendo werkt het vaak andersom. Het spel oogt hetzelfde als de voorganger maar laat je allerlei nieuwe dingen doen en beleven.

BLAZEN

Dit is de eerste Zelda voor de DS en dat zullen we weten ook. Er is geen ander spel waarin de speciale functies van de DS zo optimaal, logisch en prikkelend zijn geïntegreerd.
Laten we beginnen met de minst opwindende functie van de DS: de ingebouwde microfoon. De toepassing ervan in deze Zelda is best aardig. Heel sporadisch moet je er in blazen. Bijvoorbeeld om een kaars te doven, het stof van een landkaart te verwijderen of een molentje te laten draaien. Dat is het.
Beetje speels doen om het speels doen, natuurlijk. Het tweede scherm wordt gelukkig een stuk interessanter gebruikt.

NOTITIES

De kaart op het bovenste scherm is allerminst statisch. Als je een puzzel hebt opgelost, zie je bijvoorbeeld op de plattegrond waar een deur openschuift. Je ziet op de plattegrond soms ook bewakers lopen of hoe automatisch bewegende platformen zich verplaatsen.
Met grote regelmaat wordt je aangeraden notities op de kaart te maken, bijvoorbeeld over de volgorde waarin je bepaalde handelingen moet uitvoeren.
Er is ook een situatie waarin je





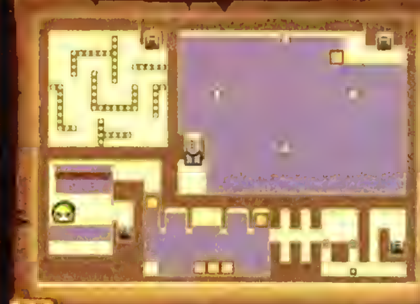
En dat met een gebroken hengel!





DE TEMPEL VAN DE OCEAANKONING

De meeste uitdaging schuilt dit keer in de Temple of the Ocean King. Telkens als je een 'gewone' kerker hebt voltooid, keer je terug naar deze Tempel om steeds dieper gelegen etages te bereiken. Op deze verdiepingen moet je onder tijdsdruk proberen de bewakers te ontwijken terwijl je voorwerpen langs ze draagt en kleine puzzeltjes oplost.
Dit gegeven is ook als basis gebruikt voor het extra tweespeler spelletje genaamd 'Battle'(draadloos en online). Als je de Metal Gear-achtige opzet en strenge spelregels eenmaal hebt geaccepteerd, kun je aan dit kat-en-muis-spelletje verdomd veel plezier beleven.





PHANTOM HOURGLASS

JURJEN KIJKT OP DE KAART

de posities van vier standbeelden met lijnen moet verbinden zodat een kruis ontstaat, waarna je op het kruispunt moet graven om een geheime kamer te vinden.
Dat zijn van die dingen die je nog nooit eerder hebt gedaan in een videogame. Je voelt je bijzonder en slim als je zo'n situatie voor het eerst van je leven hebt doorgrond.

EXTREEM LOGISCH

Terwijl het bovenste scherm een plattegrond toont, verschijnt alle actie in drie dimensies op het touch-screen, en deze actie wordt ook via het touch-screen bestuurd.
Slaan, hakken en steken met je zwaard doe je bijvoorbeeld door simpelweg vijanden aan te tikken of door lijntjes en rondjes over het scherm te trekken.
Lopen, rennen, schieten, graven, blokken verschuiven... het gaat allemaal sneller en gemakkelijker dan je zou verwachten. Als je bijvoorbeeld een boemerang om een hoekje tegen een schakelaar wilt gooien, trek je simpelweg een lijn van Link naar de schakelaar.

Het spel steekt extreem logisch in elkaar. Je doet gewoon wat als eerste in je opkomt, en het blijkt te werken.



EFFE ZWAAIEN NAAR DE DEELNEMERS VAN EXPEDITIE ROBINSON

LUCHTIG

Je kunt in principe de DS op z'n rug leggen en alle acties met de stylus uitvoeren. Best ontspannen is dat, bijvoorbeeld als je in bed ligt. Toch vond ik het handiger om de DS vast te houden, zodat ik met de R-knop (ik ben links) mijn poppetje meteen het geselecteerde wapen in handen kon geven (anders moet je het icoontje aantikken).
De besturing met het touch-screen geeft het spel een heel eigen gevoel. Het is... luchtig. Een luchtige Zelda.
Dat gevoel wordt natuurlijk versterkt door de tekenfilmachtige beelden. Het spel is ook vrij gemakkelijk; iemand die al eens een Zelda heeft gespeeld zal zelden 'dood' gaan of 'vast' komen te zitten.
Het verhaal is ook opgewekter dan de Zelda-fan gewend is. Weinig duistere toestanden dit keer. Wel veel humor, zowel in de vlot geschreven dialogen als in de spelsituaties.

VERPAKKING

Inderdaad, dit is de zoveelste Zelda, en nog een luchtige ook, dus mensen die alleen het doosje en het plaatje bekijken zullen niet begrijpen waarom dit soort uitmelkerij met zo'n hoge score beloond moet worden.
Mensen die iets verder kijken dan hun stylus lang is, weten dat het Zelda-uiterlijk slechts de verpakking is. Daarachter gaat een diepgravend en vernieuwend meesterwerk schuil.
Maar je moet het wel even spelen om dit te begrijpen.

"ER IS GEEN ANDER SPEL WAARIN DE SPECIALE FUNCTIES VAN DE DS ZO OPTIMAAL, LOGISCH EN PRIKKELEND ZIJN GEÏNTEGREERD."



SCHUITJE VAREN

Jaaaa, er moet weer flink wat gevaren worden. Gelukkig is de zee wat compacter dan die in The Wind Waker, waardoor de afstanden veel sneller zijn te overbruggen. Je hoeft ook niet met een windstokje te hannesen, maar kunt simpelweg een route naar een ander eiland op de zeekaart trekken, de rest gaat vanzelf.
Nou ja, onderweg moet je natuurlijk wel een beetje opletten en springen over hindernissen of ze aan de kant knallen met je kanon. Doordat er steeds weer nieuwe dingen gebeuren of mogelijk worden, is het varen gewoon een leuk onderdeel van het spel geworden. Het is lang niet zo saai of frustrerend als het in The Wind Waker soms was.



THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS



HALEN ALS

- Je wel eens smakelijk wilt lachen om de fratsen van de laffe klaploper Linebeck.
- Je wel eens geënterd wil worden door Jolene, een pittige piratendame.
- Je wel eens wilt strijden met een onzichtbare eindbaas, terwijl het bewegende zichtveld van dit monster op het bovenste scherm verschijnt.

CONCLUSIE

Ondanks het overbekende uiterlijk, is deze Zelda het meest innovatieve spel dat in 2007 is verschenen. Een briljant in elkaar gevlochten meesterwerk en verreweg het beste spel tot op heden op de DS.


JURJEN

SCORE 95

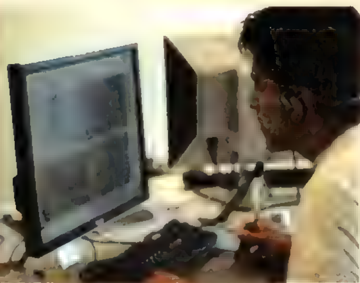
Als je niet te vaak vastloopt, heb je het einde van het avontuur in twaalf uur bereikt.

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS
DS
NINTENDO
OUT NOW

3+



Ricardo Makosi - Student 2006-2007



"In my opinion working with fellow students at Qantm College is a crucial benefit. All fellow Qantm students are different specialists and have different qualities. This is good to simulate the professional work field or games pipeline. By making use of each others expertise and knowledge you are capable to deliver high end results in group and individual assignments. In terms of concept art, 3d modelling, animation and programming.

Qantm also offers a specialised course on project management in the game industry. This is very useful as you deal with both technical and creative people. I experienced this when I developed the online integration game Rits Je In*.

Additionally, Qantm also has an excellent network. Excursions to game studios and lectures given by professionals from the industry provide a good luggage to make it in the game industry."

Ricardo Makosi
*) www.ritsjein.nl

De Opleiding Game Design

Opleiding:	Design for Interactive Entertainment
Major:	Games Programming of Animation (3D Art)
Taal:	Engelstalig
Toelating vanaf:	18 jaar, HAVO of hoger
Toelatingseisen:	Portfolio & toelatingstest
Kosten:	Vanaf € 12.950,-
Opleidingsduur:	18 maanden
Aanvang:	Elk jaar April en Oktober

SKATE VS. TONY HAWK

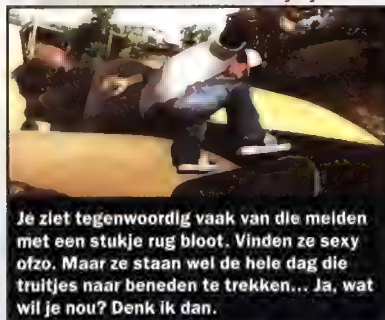
SKATE





'Alleen op een echt skateboard staan is realistischer', zegt EA over hun nieuwste pareltje SKATE. Dat klinkt Maarten, die weet hoe hard een betonnen vloer is, als muziek in de oren. Grote vraag is natuurlijk: kan deze nieuwkomer Tony Hawk beaten?

Bij skaten draait alles om gevoel; het gevoel in je benen, in je voeten en in je lichaam. Je deck is het verlengde van je lichaam. Alles draait om motoriek, en EA heeft dit heel goed begrepen.
Ten eerste focust de camera zich op je skateboard en kijk je door de ogen van een dwerg. Het gaat immers om je skateboard, niet om hoe je haar zit.
Ten tweede zijn de controls opvallend. Met de rechter analoge knuppel bedien je met je voeten het skateboard. Hiermee bepaal je of je een kickflip of een ollie maakt. Met de linkerstick bestuur je jezelf. Maak je een 180 of een 360? Met de shoulderbuttons doe je grabs en met kruisje maak je vaart. Ingewikkelder is het niet.



Je ziet tegenwoordig vaak van die meiden met een stukje rug bloot. Vinden ze sexy ofzo. Maar ze staan wel de hele dag die truitjes naar beneden te trekken... Ja, wat wil je nou? Denk ik dan.

SAN VANELONA

EA heeft San Vanelona voor je ontworpen. San Vanelona is een fictieve stad die samengesteld is door de vetste spots van Barcelona, San Francisco en Vancouver bij elkaar te gooien.
Je bent op zoek naar spots die je kunt ownen door brute tricks te maken, waarbij je zelf kunt bepalen wat je wilt doen. Doe je mee aan mainstream skate-events? Of ga je als een urban rakker naar moeilijk te bereiken spots om daar politieagentjes te teasen. Want die gaan je achterna. Je kunt er natuurlijk ook allerlei uitdagingen aangaan met pro skaters.

HET ULTIEME DOEL

SKATE is met acht spelers online te spelen en dat is smullen. Ontmoet elkaar bij een moeilijke spot en daag elkaar uit. Tof daarbij is dat je je meest spectaculaire trucs kan editen en online kan gooien.
In de singleplayer mode probeer je uiteindelijk naam en faam te maken en sponsors, materiaal en toegang tot de top van de skateboardscene te verwerven. Misschien krijg je wel respect van Danny Way himself!

LIJP

SKATE ziet er zo gelikt uit. De interface, de animaties, de stad... alles! Alleen de manier hoe je valt is wat crappy, maar fuck het. Je wordt helemaal lijp als je ontdekt hoe tof deze game is.
Het is dat er een woordenlimiet aan deze pagina zit, want ik zou er een jaargang PU's over vol kunnen schrijven.

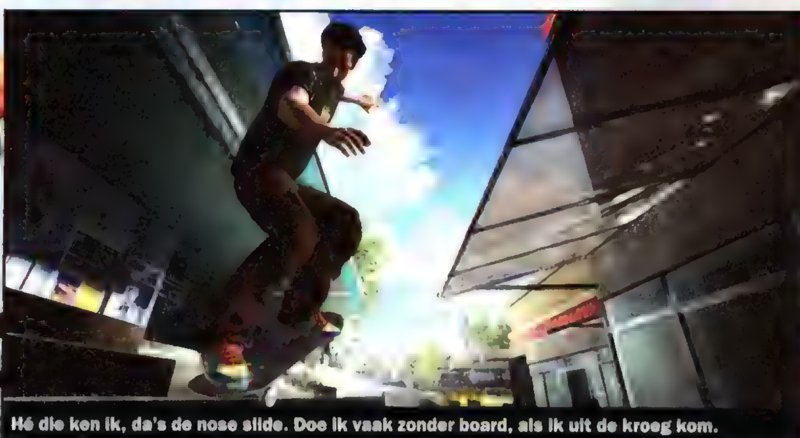
HALEN ALS

- Je de vetste skategame ooit wilt spelen!
- Je wilt zien hoe verschikkelijk hard een digitaal mens kan vallen.
- Je het geld hebt, want ik weet dat je 'm wilt!

SKATE







Hé die ken ik, da's de nose slide. Doe ik vaak zonder board, als ik uit de kroeg kom.

CONCLUSIE

De pizzadozen stapelen zich op. Ik heb een ongeschoren kop en stink een uur in de wind. Met een controller in m'n hand sprint ik naar de wc om vervolgens zo snel mogelijk weer terug te rennen. Ik wil niets anders dan deze game spelen. De hele dag door. SKATE is fantastisch!



MAARTEN

SCORE **91**

[illegible]

SKATE
EA BLACK BOX / ELECTRONIC ARTS
PS3 / XBOX 360
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

12+

SKATE VS TONY HAWK: WELKE IS TOFFER?

Twee skategames die vrijwel tegelijkertijd uitkomen. Help! Welke moet je nu halen? Laat ik het verschil eens even haarfijn uitleggen:

De Tony Hawk serie is niet realistisch. Dat is ook nooit zo geweest. TH heeft tonnen arcade fun! SKATE is een stuk realistischer met als gevolg dat de tricks niet zo bizar zijn als in TH.
Een ollie maak je in TH door op kruisje (PS3) of A (Xbox 360) te drukken. In SKATE moet je de rechter analoge stick naar beneden duwen en vervolgens recht omhoog. Hoe langer je hem naar beneden houdt, des te hoger je sprong. Denk in hoe die beweging in het echt gaat. Juist, precies zoals je het in de game doet. Er is over nagedacht. Wil je een kickflip maken? Dan doe je hetzelfde, maar dan beweeg je de pook schuin omhoog. Want zo geef je die draai aan je deck. Het is zó natuurgetrouw, dat besef je pas als je zelf ooit een skateboard hebt aangeraakt.

PROVING GROUNDS

TONY HAWK PROVING GROUNDS

Er zijn de afgelopen acht jaar zo veel TH games uitgekomen dat we de tel inmiddels zijn kwijtgeraakt. Een pittige job om elke keer wat nieuws te verzinnen, zou je denken. Toch is het in Proving Grounds weer gelukt. Sterker, volgens Maarten is dit het grootste en meest diepgaande deel ever.



In Proving Grounds zijn het dit keer de steden Baltimore, Philadelphia en Washington D.C waarin je helemaal los kan gaan. Alles in de straten is ontworpen om de meest gevaarlijke stunts uit te halen. Er is geen hekje waar je niet overheen kunt sliden, en je moet niet gek opkijken als je een Nail the Trick moet doen boven een vijf meter diep gapend gat. Je begrijpt het: complete waarzin, maar wel spectaculair!

VIER STIJLEN, VIER KEUZES

Nadat je een evenbeeld van jezelf hebt geschapen (dat is tenminste wat ik altijd doe) heb je in de Story mode de keuze uit verschillende manieren van skaten. Ga je voor het carrière skaten waarin je meedoet aan wedstrijden, ga je voor Street waarin je verschillende tricks achter elkaar dient te maken of ga je als een waaghals voor de Hardcore mode, waarin alles om extremen draait.

Met de R1 knop maak je extra vaart om vervolgens hoger te kunnen springen en levensgevaarlijke tricks te maken. In alle paden ontwikkel je punten en leer je nieuwe trucs van wereldberoemde skaters en... ook van Tony natuurlijk!

Heel tof allemaal, maar het vetst is toch de Rigger stijl. In de Rigger mode kun je je eigen obstakels bedenken. Zie je een auto staan, dan kun je er een springplank voor zetten om er vervolgens een zieke trick bovenop te maken.

CHILL IN JE EIGEN PARK

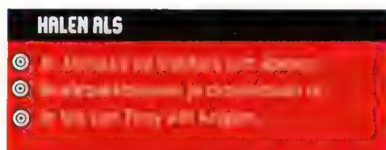
Neem je de truc op? Dan kun je 'm net als in SKATE, bewerken in de video-editor om vervolgens je vrienden online te laten kwijlen van jouw ultieme waaghalzerij.

Maar hou je vast: het kan nog wreder! Je kunt namelijk je eigen skatepark ontwerpen! Met halfpipes, ramps, grindbuizen, trappen met hekken en alles erop en eraan. En, hou je nóg een keer vast, je kunt zeven vrienden uitnodigen om in jouw park te komen skaten, rond te hangen en lekker dom te ouwehoeren. Of je gaat voor het serieuzere werk en zet een contest op met verschillende challenges. Enig idee hoe vet dat is?

TONY HAWK PROVING GROUNDS



HALEN ALS





Automobilisten hebben een bloedhekel aan skaters. Als ze er eentje zien is het: Plank? Gas!



Nog een voorbeeld. In TH kun je grinden. Eindeloos grinden. Stoepranden, hekjes en zelfs stroomdraden. Door tijdens het grinden te springen, maak je meer vaart. Het is tof, maar slaat als een tiet op een taart.

In SKATE is twintig meter grinden ver. Met ijzeren trucks op een betonnen rand glijden, remt namelijk heel hard af.

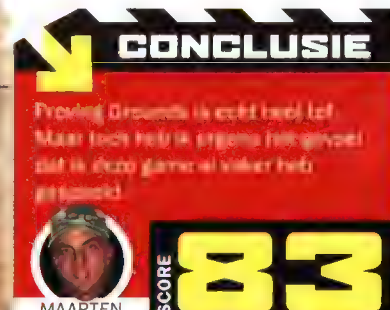
Grinden is een druk op een knop in TH. In SKATE is het precies goed landen op de buis. En dat kan niet als je er met een hoek van negentig graden op afkomt, zoals in TH. Je moet, niet te hard, het verlengde van het obstakel benaderen en perfect timen, anders ga je op je plaat.

Wil je een revert (draaien) move maken in SKATE? Dan moet je met de linker stick een rondje maken.

In TH druk je slechts op de rechter trigger. Voel je 't verschil?

Zo kan ik nog honderden voorbeelden geven. Niets ten nadele van TH, want dat is echt een coole game, maar TH is drukken op knopjes; SKATE is denken als een skater. Daarom geef ik de voorkeur aan de game van EA. Zelfs met de wetenschap dat je in TH wel van je deck af kunt stappen en in SKATE niet...

CONCLUSIE



Wekenlang kun je met Tony Hawk Proving Grounds zoet zijn. Er is genoeg te doen en om alles te masteren... dat gaat je tijd kosten!

TONY HAWK PROVING GROUNDS
PS3 / XBOX 360 / PS2 / Wii
NEVERSOFT / ACTIVISION
1 - 8 SPELERS
NOVEMBER 2007

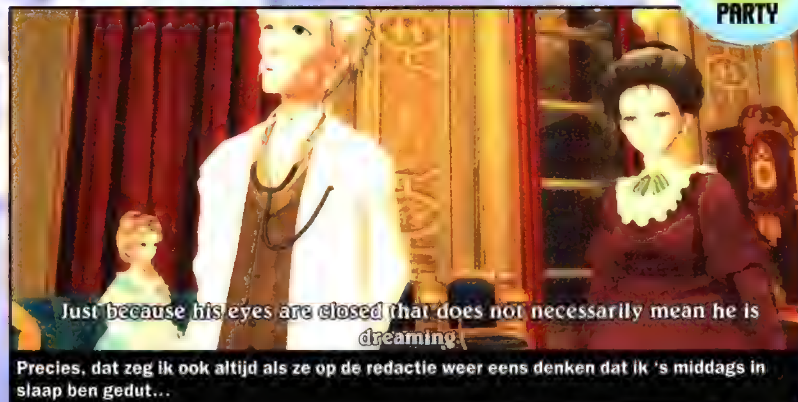
12+



ETERNAL SONATA

STEVEN BEZOEKT EEN COSPLAY PARTY

Microsoft profileert de Xbox 360 graag als dé console als het op racegames aankomt. Maar met spellen als Blue Dragon, Lost Odyssey en nu ook Eternal Sonata is er eveneens geen tekort aan typisch Japanse RPG's, constateert Steven met tevredenheid.



Precies, dat zeg ik ook altijd als ze op de redactie weer eens denken dat ik 's middags in slaap ben gedut...

Eternal Sonata zag ik een jaar geleden op de Tokyo Game Show en opvallend vond ik destijds vooral de enorm kleurrijke en cartoony beelden. Ik weet dat ik Blue Dragon al typeerde als een typisch Japanse RPG maar de vormgeving van Eternal Sonata spant echt de kroon als het om weirde outfits en personages aankomt, en dat alles in een stijl die is geïnspireerd door het negentiende eeuwse Frankrijk. Ik kreeg flashbacks van de oude tekenfilmserie Candy Candy.

"HET IS EEN SOORT VAN OLIVER TWIST ON ACID... MAAR DAN ANDERS"

FANTASIEWERELD

Het verhaal draait om de bekende Franse componist Chopin, die op zijn sterfbed ligt en in een diepe coma is geraakt. Gelukkig is zijn fantasie nog levendig, en in die fantasiewereld speelt het avontuur van Eternal Sonata zich af.
Denk aan groene weiden met fel gekleurde bloemen, pittoreske dorpjes, schitterende panorama's over de blauwe oceaan etc. Dit alles ondersteund door rustgevende RPG riedels, waaronder enkele beroemde composities van eerder genoemde componist natuurlijk.
Alle personages zien er uit alsof ze rechtstreeks van een cosplay conventie zijn gekomen, en zijn gekleed in klassieke outfits met te veel franje en tierelantijntjes. Je moet dus niet vies zijn van bolstaande jurkjes, strikjes en hoge hoeden. Het is een soort van Oliver Twist on acid... maar dan anders.
De styling mag dan wel een beetje vreemd zijn in de ogen van de gemiddelde westerling, dankzij de origineel ogende graphics komt Eternal Sonata er visueel erg goed vanaf.

FILMPJES KIJKEN

Dat Eternal Sonata visueel zo goed is te verhapstukken is ook geen overbodige luxe want je zit vaak genoeg niets anders te doen dan te kijken. De traditionele RPG actie wordt namelijk regelmatig onderbroken door ellenlange filmpjes. Het komt voor dat je een uur speelt, en je slechts de helft van die tijd daadwerkelijk aan het ontdekken en vechten bent.
Dankzij de Japanse taaloptie verandert het spelen dus soms in het kijken naar een animé serie, en als je deze game interessant vindt, ga ik er maar vanuit dat je daar niet vies van bent.

DIEHARD

Waar Blue Dragon een typisch Japanse RPG is die ook veel Westerse gamers iets te bieden heeft, is Eternal Sonata echt alleen voor de Japan freaks. Deze waarschuwing geldt echter vooral voor de vormgeving want de gameplay zal iedere RPG liefhebber aanspreken.

ETERNAL SONATA




Nou, die kapper zat zeker in een herfstdepressie.

HALEN ALS

- Je een cosplay outfit in de kast hebt hangen.
- Je graag naar zoete animé series kijkt.
- Een mix van turn-based en tactische strategie je aanspreekt.

CONCLUSIE

De cultuurkloof tussen het realistische geweld van de meeste westerse games en de zoete kleurrijke wereld van Eternal Sonata zal voor velen te groot zijn. Maar als je tot de doelgroep behoort, heb je vast al gezien dat Eternal Sonata een game voor jou is.


STEVEN

SCORE 80

Als je het kan opbrengen om braaf alle filmpjes te kijken, ben je tientallen uren bezig om het kwaad te verslaan. Bovendien zijn er extra's aanwezig die alleen tijdens een tweede maal spelen gevonden kunnen worden.

ETERNAL SONATA
XBOX 360
TRI-CRESCENDO / ATARI
1 SPELER
OUT NOW

12+



SIMPELE TACTICS EN TURN-BASED GAMEPLAY KOMEN SAMEN

De gevechten zijn een mix van elementen die in verschillende vormen reeds jaren het RPG genre sieren.
Als je tijdens het verkennen een vijand ziet, zorgt een botsing met het monster in kwestie ervoor dat je naar het gevechtsscherm wordt verplaatst. Hier kun je in de stijl van tactische strategiespellen jouw personage verplaatsen, zolang de skillmeter dat toestaat. Hopelijk heb je, eenmaal aangekomen bij een vijand, nog genoeg punten over om deze real-time met enkele knoppencombinaties (waar jouw skills aan gekoppeld zitten) aan te vallen. Als je je gehele team hebt gebruikt, is het de beurt aan de vijand(en).
Een leuke mix derhalve die er borg voor staat dat de gevechten zowel dynamisch als strategisch aanvoelen en voorkomt dat je in slaap valt tijdens het spelen.



THE SETTLERS

BORIS IS RUSTIG EN TEVREDEN

RISE OF AN EMPIRE

Sinds Boris zijn Duitse auto langs de snelweg moest achterlaten vanwege een kapotte brandstofpomp, heeft hij het een beetje gehad met de spreekwoordelijke Gründlichkeit van onze Oosterburen. Misschien dat een nieuw deel uit de Settlers serie hem op andere gedachten kan brengen.

The Settlers: Rise of an Empire is geen strategie game. Iedereen die de fout maakt om dit spel in huis te halen met de verwachting om legers te bouwen en vijandelijke steden te veroveren, zal zwaar teleurgesteld op de koffie komen.
Rise of an Empire is een bouw game. Je grootste uitdaging is het bouwen van een echte middeleeuwse stad. Een stad waarin alle details kloppen. Een stad waarin je inwoners gelukkig zijn, zich verwaarloosd voelen of worden onderdrukt. Het is maar hoe je het spel speelt. Natuurlijk is er wel oorlog en zijn er tegenstanders maar dat zijn geen massale veldslagen met duizenden units, eerder een paar schermutselingen tussen een handvol soldaatjes.

DUIZELIG

Wie The Settlers niet kent, zal verrast worden door de bijzondere wereld waarin de gebeurtenissen zich afspelen. Het idee is simpel maar zo gedetailleerd uitgewerkt dat je bijna duizelig wordt van alle mogelijkheden.
Gelukkig is het begin eenvoudig gehouden. Je bouwt een paar wegen, een houthakker, een bosplanter en een houtzagerij. De houthakker brengt zijn bomen naar de houtzagerij en deze maakt er planken van. Bouw een steenhouwer en de stenen en de planken zullen de basis vormen voor je stad. Vervolgens ga je boerderijen bouwen, waterputten, vissershutjes en druivenvelden voor de wijnboeren. Als iedereen dan eten heeft, wordt het tijd om de industrie aan te leggen. Mijnbouw zorgt voor kolen, ijzer en goud. IJzer wordt omgesmolten bij de smid tot wapens en werktuigen, goud is nodig voor de soldaten.

> "DE HELFT VAN DE PRET KOMT VOORT UIT HET KIJKEN NAAR JE STAD, DE VOLDOENING DAT ALLES WERKT."



MEER SFEER

Na een kleine twee uur spelen, heb je een enorme stad waarin de ene helft van de stad er niet in slaagt om de andere helft van de stad te bevoorraden. Het hele systeem loopt spaak en voordat je het goed en wel in de gaten hebt, kun je alles weer afbreken en opnieuw inrichten. Heel leerzaam maar wel een beetje frustrerend. Het principe van The Settlers is al jaren hetzelfde maar gelukkig is er deze keer ruimte voor vernieuwing zonder dat het oude principe van bouwen en plannen overboord wordt gezet.
Er is meer detail en vooral meer sfeer. De helft van de pret komt namelijk voort uit het kijken naar je stad, de voldoening dat alles werkt.

I LOVE IT WHEN A PLAN COMES TOGETHER

Dat hele principe van kijken naar het resultaat is het uitgangspunt van Rise of an Empire. De aandoenlijk lieve stadjes waarin je inwoners dansen op het dorpsplein of druk aan het werk zijn, maakt mij op een of andere manier heel rustig. Het is Zen als je ziet dat het werkt.
Daarnaast slaagt BlueByte erin om het originele Settlers principe intact te laten en daarmee maken de Duitsers voor het eerst in jaren een fatsoenlijk nieuw deel in de The Settlers serie sinds deeltje II.
Dan kunnen we de wansmakelijke Settlers III, IV en V even heel snel uit ons collectieve geheugen wissen en lekker aan de slag gaan met dit nieuwste deel. Bovendien kunnen we op de Power Unlimited redactie wel wat Zen gebruiken.





VROUWELIJKE SETTLERS

In Rise of an Empire zijn voor het eerst ook vrouwelijke Settlers aanwezig. Mannelijke en vrouwelijke Settlers kunnen zelfs verliefd worden en met elkaar trouwen. Knutselaars zullen ook het bestaan van een map editor op prijs stellen waarmee ze naar eigen inzicht nieuwe maps kunnen maken.



HALEN ALS

- Je The Settlers II de beste uit de serie vond
- Je graag anderen voor je laat werken.
- Je wel wat Zen kunt gebruiken.

CONCLUSIE

Rise of an Empire is, na jaren van slechte Settlers games, eindelijk een fatsoenlijk vervolg op het meer dan briljante The Settlers


BORIS

SCORE **89**

Kijken hoe anderen de handen uit de mouwen steken, kan me niet lang genoeg duren.

THE SETTLERS: RISE OF AN EMPIRE
PC
BLUEBYTE / UBISOFT
1 SPELER + MULTIPLAYER
OUT NOW

12+



SYPHON FILTER
LOGAN'S SHADOW

Het komt regelmatig voor dat we Jeroen in een donkere redactieruimte aantreffen met het PSP schermpje als enige minieme lichtbron. Doodstil zit hij dan op zijn bureaustoel helemaal opgaand in het avontuur, dat dit keer Syphon Filter heet.

Het is me al een paar keer gebeurd dat de bewegingsgevoelige verlichting van de redactieruimte uitsprong terwijl ik daar zat te gamen. Zo opgeslokt door het avontuur was ik, dat ik de hele wereld om mij heen vergat.
Ook deze keer was ik niet Jeroen die met een PSP in zijn knuistjes in een bureaustoel hing, nee ik was Gabe Logan die sluipend en spiedend goedgemikte headshots losliet op de bolle koppies van de terroristen. Dat was ten tijde van Dark Mirror (de voorganger van Logan's Shadow) ook al het geval. Het spel wist zo ontzettend goed de balans te vinden tussen actie en stealth elementen, aangevuld met voor PSP begrippen bijzonder fraaie beelden en goede besturing, dat ik destijds menig spannend uurtje in m'n bureaustoel beleefde.



MINDERBEDEELDE BROERTJE

Gekscherend wordt Syphon Filter ook wel het minderbedeelde broertje van Metal Gear Solid genoemd. Daar zit overigens een kern van waarheid in, aangezien de avonturen van Logan nooit zo goed uitgewerkt aanvoelen als die van Snake. Maar het neemt niet weg dat de Syphon Filter games op de PSP bijzonder meeslepend zijn, en het avontuur nooit en te nimmer als een invuloefening aanvoelt.

JEROEN BEWEEGT ZICH NIET

Dat geldt gelukkig ook voor het tweede deel, Logan's Shadow, waarin het verhaal verder gaat waar Dark Mirror ophield. Alles duidt erop dat Gabe's trouwe hulpje, Lian Xing, een dubbelspion is.
Daar gelooft onze held natuurlijk niets van en hij start zijn eigen zoektocht naar de waarheid.

NOG EEN GAME

Z'n zoektocht zal Gabe in een wervelend avontuur storten dat bol staat van de actie. Gamers die Dark Mirror hebben gespeeld zullen echter niet voor al te veel verrassingen komen te staan. Logan's Shadow heeft heel veel weg van Gabe's eerdere PSP avontuur.
Dat geldt ook voor de hele opzet. Je kunt weer naar hartelust achter muurtjes schuilen en in alle rust op die koppies mikken. Wel heeft men een poging gedaan om het avontuur een wat meer filmische sfeer mee te geven doormiddel van zogenaamde quick time events. Deze van Shenmue en God of War geleende mechaniekjes komen alleen nogal geforceerd over, waardoor ze hun doel volledig missen. Het is vrijwel de enige smet op een verder uitstekend uitgewerkt avontuur.

ONLINE

Vermeldenswaard is zeker dat deze Syphon Filter voorzien is van nog een game. Het betreft een online game die je dan ook alleen maar via óf ad-hoc óf infastructure kunt spelen. Denk hierbij aan verschillende deathmatch-achtige speltypen.
Met Logan's Shadow haal je dus een mooi pakketje in huis. Ik voorspel je nu al dat je net als ik helemaal op zult gaan in de game.

GABE HOORT OP DE PSP

Ik zal me waarschijnlijk niet geliefd maken bij de Sony boys door te zeggen dat Syphon Filter gewoon lekker op de PSP moet blijven en niet moet worden uitgebracht voor bijvoorbeeld de PlayStation 3.
Maar laten we eerlijk zijn, op de console is Solid Snake heer en meester, gevolgd door de Splinter Cell serie natuurlijk. Laat Gabe maar lekker op de PSP ravotten, dat past beter in zijn straatje.
Gabe probeerde al eens een avontuur te beleven op de PS2 maar dat was zo'n faliekante mislukking dat hij zich vervolgens enkele jaren afzonderde van de wereld, om zich uiteindelijk te revancheren met een heerlijk avontuur op de PSP.
Dat dit geen toevalstreffer was, blijkt uit dit tweede deel. Dus alsjeblieft laat Gabe lekker op de PSP klooien, dan ben ik een gelukkig mens.





GELUKKIG IS M'N CONDITIE VERBETERD SINDS IK NIET MEER ROOK. HOEWEL IK BEST WEL TREK HEB IK EEN SYPHON FILTERSIGARETJE.

HALEN ALS

- Je van heerlijke actievolle games houdt.
- Je stiekem best geheimagent wilt zijn.
- Je van Dark Mirror gesmuld hebt.



SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW



CONCLUSIE

Logan's Shadow is wederom een verschrikkelijk goede Syphon Filter game geworden.



JEROEN

SCORE 86

Na een uurtje of tien ben je er wel doorheen.

SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW
PSP
SONY / SCEB
1 - 8 SPELERS (ONLINE)
OUT NOW

16+



BLACKSITE

BORIS BEKIJKT BUITENAARDSE BUSH BASHER

Boris had laatst een kater van buitenaardse proporties. Mooie aanleiding om hem op te zadelen met de gloednieuwe buitenaardse shooter Blacksite.

Op het eerste gezicht is Blacksite een simpele shooter waarin de wereld wordt bedreigd door een verzameling overdreven fantasie wezens. De held is een Irak veteraan genaamd Jones, die wordt bijgestaan door een team van NPC's (Non Playable Characters). Deze laatsten doen gedurende de hele game hun stinkende best om je zoveel mogelijk voor de voeten te lopen. Dat is misschien irritant maar op een of andere manier hoort het ook wel bij een game als Blacksite. Het spel heeft een onmiskenbare B-film kwaliteit die wordt aangevuld met een stevige dosis politiek sarcasme. En dan druk ik me nog voorzichtig uit want het is duidelijk dat Midway met deze game een poging doet om de regering Bush eens even lekker om de oren te slaan met de actuele problematiek.

"HET SPEL HEEFT EEN ONMISKENBARE B-FILM KWALITEIT DIE WORDT AANGEVULD MET EEN STEVIGE DOSIS POLITIEK SARCASME."

BUSHISMS

Veel van de missies hebben namen die gebaseerd zijn op stompzinnige uitspraken van de Amerikaanse president George W. Bush. Tel daarbij op dat het verhaal draait om een uit de hand gelopen experiment van de Amerikaanse geheime dienst waarbij buitenaards DNA wordt gemengd met menselijk DNA en het beeld is duidelijk: Amerika creëert zijn eigen problemen.

Natuurlijk is het de bedoeling om met het DNA experiment de ultieme vechtmachine te ontwerpen maar de monsters weten te ontsnappen en Amerika verandert binnen een paar dagen in een grote gillende chaos. Voor wie het nog niet duidelijk was: dit hele verhaal is een metafoor voor het terrorisme probleem waarbij de CIA eerst een aantal vijanden creëert om vervolgens het resultaat te bombarderen tot de grootste bedreiging van de mensheid.

B-FILM - B-GAME

Maar laten we teruggaan naar de game zelf. Het B-film gevoel dat zo kenmerkend is voor Blacksite wordt voor een groot gedeelte gevoed door de bizarre wezens die je tegenkomt. Zelf heb ik weinig met fantasiemonsters, helemaal niet als ze zo overduidelijk verzonnen zijn. Het voelt onrealistisch en het voelt kunstmatig. Omdat deze monsters hier ook zelden echt goed geanimeerd zijn, voelen ook de shoot-outs niet al te solide aan. Een gigantische worm reageert nauwelijks terwijl je de ene clip na de andere clip leegschiet op het beest. Het duurt eeuwen voordat het monster genoeg gehad heeft en uiteindelijk levenloos in elkaar zakt.

Er zijn geen fatsoenlijke impact animaties en uit alles blijkt dat de makers gewoon helemaal niet nagedacht hebben over de manier waarop een worm reageert als je er een M16 op leeg schiet.

NIET ECHT NEP

Je teamleden kunnen niet dood. Ze zijn tijdelijk uitgeschakeld als ze teveel vijandelijk vuur voor hun kiezen krijgen maar na een korte adempauze doen ze weer mee. Het voelt dan ook niet alsof je samen met een team van elite commando's een gevaarlijke missie volbrengt. Ik zal het woord nep niet te veel gebruiken hier want deze aanpak lijkt zorgvuldig van te voren zo door Midway te zijn bedacht. Per slot van rekening is dit een B-game en die moeten het juist vaak hebben van een goedkope aanpak en een belachelijk verhaal dat als metafoor dient voor de werkelijkheid. En daarin slaagt Blacksite met vlag en wimpel.

Helaas voorziet het spel zichzelf daarmee tegelijkertijd ook van een B-game label. Blijkbaar is dat iets dat de makers voor lief nemen maar wat ons betreft hadden ze beter nog een paar maanden kunnen doorwerken aan Blacksite zodat er voor de echte gamer ook nog wat te genieten was geweest.



De mapdesigner van deze game moet een Fransman zijn. Dit is echt precies de camping waar ik afgelopen zomer was.





MULTIPLAYER

De multiplayer mode bestaat uit overbekende onderdelen als Deathmatch, Team Deathmatch, Capture The Flag maar ook Human Vs Reborn en een Coöp mode.
In de Coöp mode is het de bedoeling dat twee spelers met elkaar samenwerken om een missie te volbrengen. Human vs Reborn is een strijd tussen teams waarin het veroveren van gebieden centraal staat.
Het maximum aantal spelers voor de multiplayer modes was op het moment van schrijven nog niet bekend.

HALEN ALS

- Je jezelf ook niet al te serieus neemt.
- Je Bush maar een akelig mannetje vindt.
- Je een berenhap lekkerder vindt dan kreeft.

BLACKSITE



CONCLUSIE

Blacksite is bewust gemaakt als een slechte B-film maar ontstijgt dat niveau zelf ook niet.



BORIS

SCORE 68

Bij mij ging het beeld al na een paar uur op zwart.

BLACKSITE
XBOX 360 / PS3 / PC
MIDWAY STUDIOS / CONTACT DATA
1 SPELER + MULTIPLAYER
OUT NOW

12+



GAMEPLAY 07 GROTER DAN OOIT

Nog één maand en dan is het zover: Gameplay 07 barst los! Aan mede-organisator J.J. de vraag of er nog vers nieuws te melden valt over het grootste game-event van de Benelux. En dat hoef je aan J.J. niet te vragen natuurlijk. De man lulde moeiteloos vijf kwartier in een uur vol en wij hebben z'n spraakwaterval dus maar even kort voor je samengevat.







ALLE INFO OVER GAMEPLAY 07 VIND JE OP WWW.GAMEPLAY.NL

Gameplay 2006 was een ongekend succes.
Een succes dat, en dat besef ik me terdege, voor een groot deel te danken was aan het feit dat er twee nieuwe consoles ten doop werden gehouden.
Maar toch, draait de fun bij het gamen niet vooral om de games zelf? Het glanzende uiterlijk en de power van de PS3 heb je op een gegeven moment wel gezien, aan de fraaie graphics van de 360 ben je na een tijd gewend en dat de Wii een te gek besturingsmechanisme bezit, weet je op den duur ook wel.

KEUZES, KEUZES, KEUZES

Wees nu eens eerlijk: hoe goed waren de launchgames van vorig jaar in vergelijking met de krakers die we straks op Gameplay 07 gaan zien? Ik zou het wel weten...
Het gaat zelfs zover dat we deze maand bij de PU een spoedvergadering hebben gehouden puur en alleen om te kijken hoe we al die fraaie (aankomende) titels de aandacht kunnen geven die ze verdienen.
Op Gameplay 07 ga je straks hetzelfde meemaken. Zonder overdrijven kan ik stellen dat er zoveel sterke games speelbaar zullen zijn, dat je echt keuzes moet gaan maken. Net zoals wij doen op de E3, in Leipzig of in Tokyo. Halo 3, Condemned 2, Guitar Hero III, Assassin's Creed, Super Mario Galaxy, Gears of War (PC), Sega Rally, Ratchet & Clank Future, Brothers in Arms: Hell's Highway, Call of Duty 4, Metroid Prime Corruption, Crysis, The Club, The Legend of Zelda: Phantom Hourglas, Need for Speed ProStreet, Mass Effect, Unreal Tournament 3, Viva Pinata: Party Animals, Project Gotham Racing 4, Army of Two, Uncharted: Drake's Fortune, FIFA 08, Haze, Tony Hawk Proving Ground en zo kan ik nog wel even doorgaan.
En alle aanwezige uitgevers hebben nog een aantal verrassingen in petto. En niet alleen op Gameplay 07, maar ook er (vlak) buiten, en dat maakt dat Gameplay 07 ook steeds meer een E3-vibe gaat krijgen.
Hou de site www.gameplay.nl dus goed in de gaten voor nieuwe aankondigingen en tipjes van de sluier over de grote verrassingen die er straks zullen komen.

VERTROUWEN

Kortom, ik heb er alle vertrouwen in dat Gameplay 07 het succes van 2006 minstens gaat evenaren. Het wordt groter, er staan meer uitgevers (inmiddels hebben Sony, Microsoft, Nintendo, EA, Ubisoft, Activision, Midway en Sega al ingeschreven en er volgen er ongetwijfeld nog meer), er is eindelijk een soort van gamesmarkt, het podium wordt weer vet, de PU pakt uit met een weirde stand vol kinky babes, we gaan meer met PC doen, eSports wordt flink gepromoot, etc, etc.
Ik hoop dat Nederland trots is op het feit dat ze een groot, eigen, puur op gamers gericht game-event heeft, want dat zie je bijna nergens. Ik weet in ieder geval dat de publishers en al die andere partijen dat wel zijn en er voor gaan zorgen dat jullie drie fantastische dagen tegemoet gaan op 23, 24 en 25 november. Tot dan!!!



OPENINGSTIJDEN

Vrijdag: 12.00 tot 19.00 uur
Zaterdag: 10.00 tot 17.00 uur
Zondag: 10.00 tot 17.00 uur

KAARTEN VERKRIJGBAAR BIJ

Free Record Shop
Ticketbox
Gameplay.nl
Dagkaart vrijdag, zaterdag of zondag: 15.00 euro
Weekendkaart zaterdag & zondag: 24.50 euro

IN GESPREK MET:

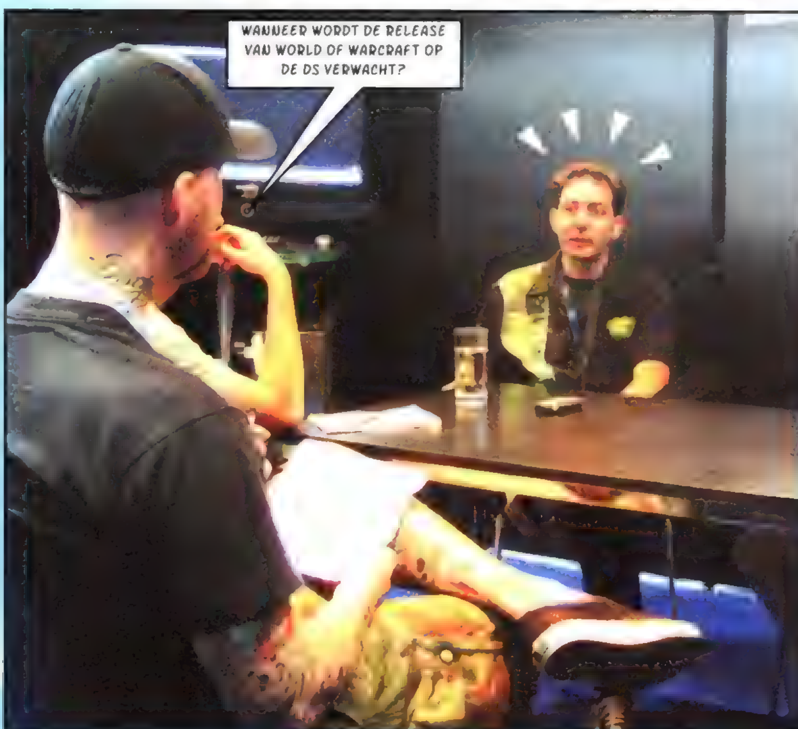

STEVEN

STEVEN PRAAT MET GEESTVERWANT

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

Orcs, Trolls, Dwarves, Blood, Night Elves en al het andere gespuis dat momenteel in The Outland ronddwaalt, opgelet! Volgend jaar verwacht Blizzard dat jullie terugkeren naar de wereld waar het een kleine drie jaar geleden allemaal begon, om daar het nieuwe continent Northrend te verkennen en verder in kracht toe te nemen.

Steven sprak met Lead Designer Jeff Kaplan over de toekomst van World of WarCraft.



PU: De start van de gesloten bèta test ligt inmiddels alweer drie jaar achter ons en in die tijd is er een grote hoeveelheid nieuwe content en gameplay-elementen toegevoegd. Hierdoor is de manier waarop mensen de game spelen natuurlijk ook veranderd. Zijn er plannen om de basis die jaren geleden is gelegd, bij te werken?

JEFF: Jazeker! Er zijn genoeg elementen waar we niet meer tevreden mee zijn en die we graag zouden aanpassen om beter op de huidige vorm van de game aan te sluiten. Sowieso hebben we ook goed naar de oude quests en gebieden gekeken en deze worden aangepast om beter op WotLK aan te sluiten. We zullen enkele nieuwe landingspunten toevoegen zodat spelers gemakkelijker door de oude wereld kunnen reizen. Tevens zullen we nieuwe quests toevoegen in gebieden die momenteel nog wel wat invulling kunnen gebruiken. Ook toveren we de meeste pre level 60 elite quests om tot gewone quests die je tijdens het levellen in je eentje kunt voltooien. Maar de belangrijkste aanpassing is het vergroten van Experience punten verkregen door quests, en het verminderen van de Experience vereisten voor de levels tussen 20 en 60. Al met al moet de reis naar 60 (om bij de content van de eerste expansion te belanden) zo'n 20 tot 30 procent sneller verlopen. Het behalen van level 80 voor nieuwkomers moet natuurlijk wel haalbaar zijn.


Bosbrand in Howling Fjord. Orcs en Trollen overwegen de inzet van blusvliegtuigen.

PU: Zijn er plannen om de grafische engine aan te passen, en er enkele moderne toeters en bellen in te verwerken?

JEFF: Niet op dit moment. We schaven de engine nog wel steeds bij en ik denk dat de gebieden die we in WotLK introduceren een duidelijke vooruitgang zijn op alles dat momenteel in de game aanwezig is. Sommige mensen waren ook bang dat Northrend, dat een noordelijk gelegen ijzig continent is, voornamelijk uit witte besneeuwde vlakten zou bestaan. Ik denk echter dat we er in zijn


Maandag, wasdag in Grizzly Hills.

NEW KID ON THE BLOCK

Van de vele nieuwe elementen die worden geïntroduceerd in WotLK is de allereerste Hero klasse, de Death Knight, ongetwijfeld de grote trekpleister. Na nieuwe rassen en de uitwisseling van Paladins en Shamans tussen beide strijdende facties, was het wachten op een gloednieuwe klasse, en tot dusver lijkt het alsof we aan de duistere zwaardvechters een goede hebben.



In tegenstelling tot de reeds aanwezige klassen kun je een Death Knight alleen in het leven roepen door een epische serie quests te voltooien waar je volgens de geruchten een level 55 personage voor nodig hebt. Een mooie bijkomstigheid is dat de Death Knight ook rond dit level het levenslicht ziet. Een level één Hero bestaat natuurlijk niet.

Zoals het er nu voor staat kan ieder ras en iedere klasse deze quests aannemen, vervalt het personage waar je dit mee doet niet, en zal de Death Knight hetzelfde ras aannemen als dat van de held die de quest lijn voltooit.

De Death Knight draagt de zwaarste bepantsering en gebruikt duistere Runes om zijn zwaard van magische krachten te voorzien. De Runes zijn er in drie smaken (Blood, Frost en Unholy) en spelen ieder in op een ander gameplay-element, zoals schade aanrichten of tegenstanders tijdelijk uitschakelen. Er is ruimte voor zes Runes op jouw zwaard dus de verhouding tussen de drie typen waar jij voor kiest, bepaalt gedeeltelijk waar de kracht van jouw Death Knight ligt.

Het is overigens niet de bedoeling deze Hero klasse sterker te maken dan de huidige klassen. Hopelijk slaagt Blizzard er in de Death Knight netjes mee te laten draaien in het PvP en PvE circuit.

JEFF KAPLAN



[LEAD DESIGNER WOW]

geslaagd om een schitterende en diverse wereld te creëren, die voorzien is van leuke nieuwe visuele effecten.

PU: Veel van de nieuwe content die door middel van patches wordt toegevoegd, is gericht op raid-groepen van hardcore guilds, maar in de praktijk maakt slechts een heel klein percentage gebruik van deze instances. Blijven jullie je in de toekomst evenzogoed richten op deze groep hardcore spelers?

JEFF: Nee, zeker niet. Raid content beperkt zich in TBC al tot 25 man om het toegankelijker te maken. En ondanks dat er ook in WotLK focus zal zijn op content voor groepen bestaande uit 25 spelers, zijn we ons zeer bewust van het succes van Karazhan, de tien man instance in TBC. Een komende patch introduceert de tweede tien man instance: Zul'Aman.
In WotLK willen we dat er ook progressie is voor guilds die zich op tien man instances concentreren en er zullen vanaf de release meerdere van dit soort instances aanwezig zijn in toenemende moeilijkheidsgraad, net als momenteel het geval is met de 25 man instances in TBC. Ook zullen we met meer regelmaat een nieuwe 5 man instance introduceren zodat ook kleinere guilds genoeg vermaak zullen vinden in WotLK.

> "ONDER DE JUISTE OMSTANDIGHEDEN DENKEN WE DAT WOW VEEL POTENTIEEL HEEFT ALS E-SPORT."

PU: Zijn er naast de Death Knight nog plannen om meer Hero klassen toe te voegen?

JEFF: Absoluut. Op het moment is het plan met iedere expansion een nieuwe Hero klasse in de spelwereld los te laten. WarCraft III zat vol met stoere Heroes en er zijn nog genoeg interessante opties.
Persoonlijke favorieten bij Blizzard zijn de Blademaster en Archmage, die respectievelijk meesters op het gebied van zwaardkunsten en magie zijn. Maar daar zijn we nog lang niet uit. Voorlopig concentreren we ons volledig op de Death Knight.



In een plek als Wyrmskull Village heb je niet meteen de neiging om de plaatselijke VVV te gaan zoeken.



Westguard Keep, vermoedelijk na het toeristenseizoen.

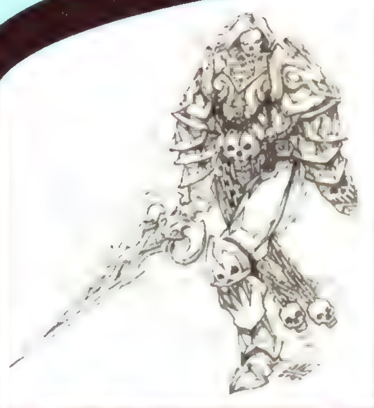
PU: Er zijn momenteel veel WoW toernooien, en veel pro-gamer teams hebben zich serieus op WoW gestort. Helaas zijn er momenteel nog wat problemen met de balans tussen de verschillende klassen (zoals veelal het geval is bij een MMO) die het uitgroeien van WoW tot een van de populairste e-sports, mogelijk in de weg staan. Zijn jullie je hiervan bewust en zijn er plannen om de game te finetunen voor toernooien?



JEFF: We zijn natuurlijk erg blij met het succes van WoW als e-sport en we helpen deze ontwikkeling daar waar mogelijk. Een strakke toeschouwer mode is bijvoorbeeld essentieel aangezien Arena gevechten momenteel lastig te volgen zijn als je niet zelf aan het vechten bent. Maar onder de juiste omstandigheden denken we dat WoW veel potentieel heeft als e-sport.
Toch zijn we huiverig in het doorvoeren van aanpassingen wat betreft de klassen. In een komende patch proberen we veel van de huidige problemen op te lossen, en bepaalde ondervertegenwoordigde klassen wat aantrekkelijker te maken voor Arena gevechten. Het is echter lastig om een klasse perfect te balanceren voor PvP zonder diens werking in PvE te beïnvloeden. En aangezien de Arena gevechten slechts een bijrol spelen zijn binnen WoW, heeft dit niet onze prioriteit. Hopelijk zullen de aankomende veranderingen met een paar maanden de grootste oneffenheden verhelpen.

WIST JE DAT

* Jeff stiekem wel oren had naar het idee om items tussen personages op dezelfde account, evenals reputatie met groeperingen, te delen om zo het aanmaken van meerdere personages te vergemakkelijken. Fingers crossed!
* Een komende patch (2.3) een hele sloot aan nieuwe items gaat introduceren, die je kunt kopen met badges verkregen in 5-man instances op de Heroic moeilijkheidstand. Goed nieuws dus voor de 'casual' avonturier die grote groepen liever mijdt.
* Er nog niets bekend is over de kosten van het aanmeten van een nieuw kapsel in WotLK of over mogelijke modellen. Evengoed een voorspelling: bereid je voor op een overdosis elfen met emo kapsels. Bah!
* George 'Corpsegrinder' Fisher, de zanger van de band Cannibal Corpse, een hardcore WoW speler is. Tijdens een interview op Wacken Open Air 2007 heeft de gast alleen maar over zijn level 70 personage en haat voor de Alliance lopen ouwehoeren. De interviewer kreeg er geen vraag over muziek door.



Jamba™
www.jamba.nl

GAME	GAME	GAME	GAME
The Sims 2	The Sims 2 Pets	The Sims Bowling	SimCity
W8854on	W8855on	W8856on	W8857on

REAL CHART HITS

ARTIEST VAN DE MAAND

JECKYLL & HYDE – TIME FLIES P J2270on

MIKA - RELAX (TAKE IT EASY)	P J2271on
TIMBALAND - THE WAY I ARE	P J2272on
MUPPETS - MAHNAMAHN	P J2273on
RIHANNA - SHUT UP AND DRIVE	P J2274on
FERGIE - BIG GIRLS DON'T CRY	P J2275on
GUUS MEEUWIS - PROOSTEN	P J2276on
SEAN KINGSTON - BEAUTIFUL GIRLS	P J2277on
YVES LAROCK - RISE UP	P J2278on
JAMES BLUNT - 1973	P J2279on
ENRIQUE IGLESIAS - DO YOU KNOW (THE PING PONG SONG)	P J2280on
BEYONCE - GREEN LIGHT	P J2281on
PLAIN WHITE T'S - HEY THERE DELILAH	P J2282on
MILK INC - SUNRISE (JECKYLL & HYDE REMIX)	P J2283on
JUSTIN TIMBERLAKE - LOVE STONED / I THINK SHE KNOWS	P J2284on
JECKYLL&HYDE - FREEFALL	P J2285on
MAROON 5 - WAKE UP CALL	P J2286on
DJ TIESTO - HE'S A PIRATE	P J2287on
BLOF - DONKER HART	P J2288on
RIHANNA - UMBRELLA	P J2289on
DAVID GUETTA - LOVE IS GONE	P J2290on
JOHN LEGEND - STEREO	P J2291on
HARD-FI - SUBURBAN KNIGHTS	P J2292on
KATE RYAN - VOYAGE VOYAGE	P J2293on
KANYE WEST - STRONGER	P J2294on
MEISJE MET DE PREI - JUMPED	P J2295on
FERRY CORSTEN - THE RACE	P J2296on
NELLY FURTADO - TE BUSQUE	P J2297on
AMERICAN BEAUTY OST	P J2298on

Realtone: Stuur **Code** naar **4636** (b.v. **J2271on** naar **4636**)
Polytone: Stuur **P + Code** naar **4636** (b.v. **PJ2271on** naar **4636**)
De polytone beltonen zijn aangepaste versies gebaseerd op de orginele titels.

VIDEORINGTONES

50 Cent – Ayo Technology	Rihanna – Shut up and Drive	Jennifer Lopez – Do it Well
C1678on	C1679on	C1680on

FUNSOUNDS

OUDE TELEFOON 05	F3064on
LAUGHING BABY	F3065on
TEKSTBERICHT IN DE BRIEVENBUS	F3066on
IRRITANTE TELEFOON	F3067on
WIPPEND EEKHOORNTJE	F3068on
BASSIE - KUT ACROBAAT	F3069on
OUDE TELEFOON 02	F3070on
LUCHTALARM	F3071on
GELOVIG TRING TRING	F3072on
SCHEERAPPARAAT	F3073on
JAMBATELLIS (GROENE KNOP)	F3074on
BOOM TSCHAKA LAKA BOOM	F3075on
UGAAH BOOGA	F3076on
FLIRTEND FLUITEN	F3077on
POLITIESIRENE	F3078on
KOEKKOEK	F3079on
WAGEN 13 DOOIE SCHOONMOEDER	F3080on
THE CRAZY FROG - CHA CHA CHA	F3081on
DEURBEL	F3082on
VARKEN	F3083on
SMS VOOR MAMA	F3084on
MENEER DE UIL -LCD BUIS KINDERTJES CHILLEN	F3085on
WAKE-UP HORNS EMPTY BATTERY	F3086on
EZEL	F3087on
HAAN	F3088on
ORGASME IN BEIEREN	F3089on
KLOK - BIG BEN	F3090on
MAIL MAIL MAIL	F3091on
HEY GIRL - CHECK YOUR TEXT	F3092on

GAMES

World Series of Poker: Texas Hold'em PRO Challenge	W8858on
The Bourne Ultimatum	W8859on
The Big Lebowski Bowling	W8860on
Transformers	W8861on
UFO Predator	W8862on
UNO®	W8863on
2-4-1 Sudoku & Kakuro	W8864on
Sonic the Hedgehog Golf	W8865on
South Park	W8866on
SPIDER-MAN 3	W8867on
SpongeBob	W8868on
Weekend Miljonairs 2e Editie	W8869on
V-Boyfriend	W8870on
World Champion Chip POOL	W8871on
X-Men III	W8872on
Muppets Dance Party	W8873on
MTV Pimp my Ride	W8874on
Need for Speed™ Carbon	W8875on
NHL Power Shot 2	W8876on
Metal Slug	W8877on

Worms 2007 – GAME W8878on

Bejeweled – GAME W8879on

THEMES

T7894on, T7895on, T7896on, T7897on, T7898on, T7899on, T7900on
T7901on, T7902on, T7903on, T7904on, T7905on, T7906on, T7907on

ANIMATED SCREENSAVERS

T7908on, T7909on, T7910on, T7911on, T7912on, T7913on, T7914on

SOFTWARE

HANDY SATELLITE
Bekijk real-time beelden en krijg een geheel nieuw perspectief!
W8880on

IM+ FOR SKYPE
Praat en chat met Skype users, goedkoop bellen naar het buitenland en mobiele telefoons.
W8881on

WEATHER+
Dagelijkse weersvoorspellingen: temperatuur schommelingen, windkracht en richting en andere atmosferische bewegingen.
W8882on

PHONE-STREAMFX
Bekijk webcams op je mobiel
W8883on

HOROSKOP
Begin je dag met een blik op je mobiel, want de sterren en je mobiel weten wat je vandaag te wachten staat...
W8884on

WATCHES

W8885on, W8886on, W8887on
W8888on, W8889on, W8890on

ZO BESTEL JE!

1. Stuur een SMS met de bestelcode naar 4636
2. Bevestig je bestelling
3. Klik op de link en download je eerste product

4636

KLANTENSERVICE:
0800-0225848 (gratis) of info-nl@jamba.net

IMAGE	PLAY	SOUND
4 wallpapers/ screensavers/ themes. Afmelden: SMS stopimage naar 4636	4 games/ software. Afmelden: sms stopplay naar 4636	3 ringtones + 1 fun video. Afmelden: sms stopsound naar 4636

Sound, Image abonnementen voor €4,50 per week en Play voor €6 per week. (+ SMS en download kosten)

Niet gebruikt tegoed blijft geldig tot op het moment van afmelding. Let op: controleer voordat je bestelt of je telefoon geschikt is voor het product van je keuze en dat je de juiste WAP/GPRS/UMTS instellingen hebt.
Download en SMS kosten: standaard kosten van je operator.
Minderjarig: vraag toestemming aan je ouders voordat je bestelt

WWW.JAMBA.NL

Controleer voordat je bestelt of je telefoon geschikt is voor het product van je keuze en dat je de juiste WAP/GPRS/UMTS instellingen hebt. Als het door jou bestelde product niet geschikt is voor je mobiel, krijg je de mogelijkheid een ander product te downloaden. Wallpapers en Animated Wallpapers voor o.a. Nokia 3100, 3220, 3650, 3660, 6230, 6260, 6600, 6630, 7260, 7610, 7650, Samsung E300, E700, E800, P510. Funsounds en Real Ringtones voor o.a. Nokia 3200, 3220, 3650, 3660, 5140, 6230, 6260, 6600, 6630, 6810, 6820, 7200, 7260, 7600, 7610, 7650, Samsung E300, E600, E700, E800, P510. Videoringtones voor Nokia 3650, 3660, 6600, 7610, 7650, N gage (QD). Software en Games geschikt voor de meeste Nokia 6230, 6610, 3510(i), 7250(i), 6100, 6600, Samsung E600, E700, E800, P510. Voor een compleet overzicht ga naar www.jamba.nl. Jamba! GmbH Karl Liebknecht-Strasse 5, 10178 Berlin Germany

FOLKLORE



JEROEN GAAT OP ZOEK NAAR ELFJES

Als kleine jongen fantaseerde Jeroen vaak over elfjes, zo heeft hij ons ooit toevertrouwd. Dan deed ie net alsof hij ze voor zich weg zag vliegen en huppelde er vrolijk achteraan. In z'n hart is Jeroen altijd die kleine jongen gebleven; vandaar dat hij ook vroeg om Folklore te mogen spelen, in de hoop eindelijk weer eens elfjes te ontmoeten.



Het avontuur begint wanneer twee personages, een jong blond meisje genaamd Ellen en de journalist Keats, in een Iers dorpje door het lot worden samengebracht. Met z'n tweeën moeten ze enkele moorden zien op te lossen en er tegelijkertijd proberen achter te komen wat er zich precies afspeelt in de fantasiewereld Netherworld. Deze fantasiewereld is namelijk zo nauw verbonden met het Ierse dorpje dat gebeurtenissen in het dorpje invloed hebben op de zaken in Netherworld en andersom.
Tijdens je avontuur wissel je dan ook regelmatig van boven- en onderwereld om inzicht te krijgen in alle gebeurtenissen, waarbij je er rekening mee moet houden dat alle keuzes die je maakt in de ene wereld, gevolgen hebben voor de andere wereld.
Je kunt zowel in de huid van Keats als die van Ellen kruipen; beiden volgen ze hetzelfde verhaal, maar ze laten je de gebeurtenissen vanuit een ander perspectief beleven.

TWEE WERELDEN

Niet alleen is de wereld van Folklore in tweeën gedeeld, ook het spel zelf lijkt uit twee verschillende games te bestaan. Zo zul je je in de bovenwereld met name ergeren aan de vele conversaties die je dient te volgen om verder te raken in het avontuur en verder ben je vooral bezig met het zoeken naar hints. De hele opzet is echter zo ontzettend rechtlijnig dat van echt zoeken geen sprake is; het is meer zaak om van punt A naar punt B te komen, waarna je verder kunt met het verhaal in de onderwereld.
Eenmaal in de onderwereld, verandert het spel compleet. Geen slap geouwehoer meer of wegdrukken van saaie teksten, hier ben je ineens een avontuur aan het beleven waarin je het opneemt tegen sprookjesfiguren genaamd Folk. Jouw taak is het om deze fantasiefiguurtjes gevangen te nemen, vervolgens onder een van de vier actieknoppen te plaatsen, waarna je ze kunt gebruiken tegen andere Folk om ook die te vangen.
Dat vangen gaat als volgt: je beukt net zo lang op de figuurtjes in tot er een rode ziel boven hun lichaam zweeft. Met een druk op de R1 knop heb je de ziel vast, waarna je bepaalde bewegingen dient te maken met je SixAxis-controller om de ziel uit het lichaam te rukken.

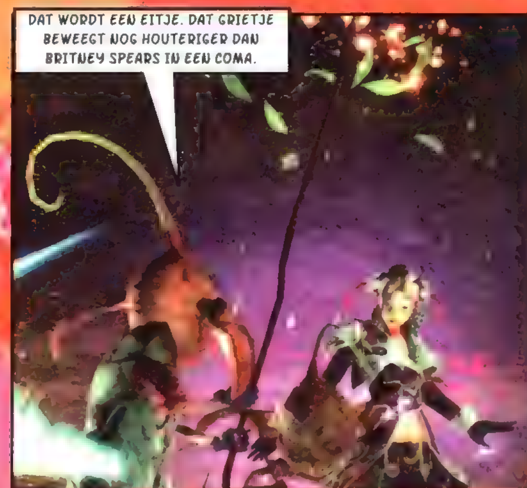




> "IK HAD GEHOOPT EEN HEERLIJK SPROOKJE TE BELEVEN, MAAR BELANDDE IN EEN NACHTMERRIE."

NACHTMERRIE

Het geheel krijgt wat meer diepgang door het feit dat Folk een zwakke plek hebben die alleen uitgebuit kan worden door gebruik te maken van de juiste Folk. Dit kan echter niet voorkomen dat ook dit hack and slash gedeelte je al snel de keel uit gaat hangen.
Folklore is in feite één game die uit twee middelmatige games bestaat: een saai adventure en een middelmatige hack and slash/dungeon crawler game.
Ik had gehoopt met Folklore een heerlijk sprookje te beleven, maar belandde in een nachtmerrie.



WHITE KNIGHT STORY

Het is nog steeds wachten op die ene echte vette RPG voor de PlayStation 3. In mijn ogen gaat dat niet Final Fantasy XIII worden maar eerder White Knight Story van Level 5, de ontwikkelaar van o.a. Dragon Quest: The Journey of the Cursed King en Rogue Galaxy op de PS2.
Omdat de release van deze game nog wel enige tijd kan duren, rest de RPG lover voorlopig niet veel anders dan terug te grijpen op zijn klassieke verzameling PS2 RPG's.



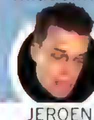


HALEN ALS

- Je wanhopig op zoek bent naar een RPG voor de PS3.
- Je graag twee spellen speelt voor de prijs van één.
- Je er niet mee zit dat een game middelmatig is uitgewerkt.

CONCLUSIE

Ondanks het fantastische stijltje waarin de monsters tot leven komen, heeft Folklore weinig meer te bieden dan saaie conversaties en middelmatige actie. Jammer!



SCORE 65

De nachtmerrie zal zo'n 40 uur duren.

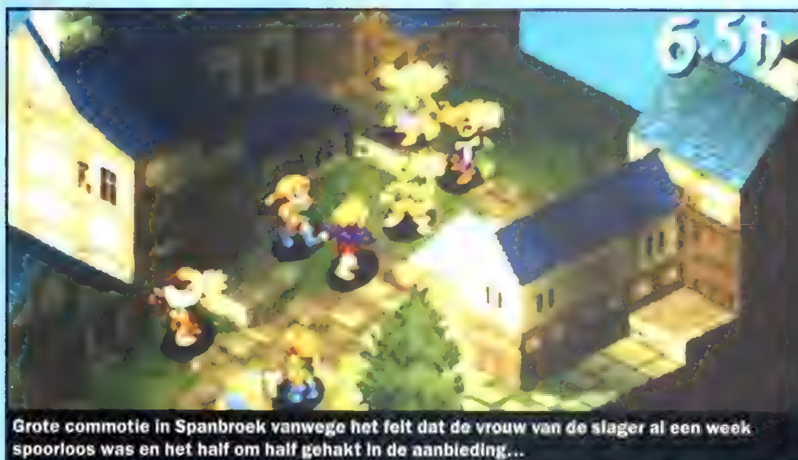
FOLKLORE
GAME REPUBLIC / SCEB
1 SPELER
OUT NOW
12+



FINAL FANTASY TACTICS
THE WAR OF THE LIONS

STEVEN KRIJGT ZIJN SHOT

Sony grijpt niet alleen terug naar succesvolle PS2 titels om het spelaanbod van de PSP te verrijken, ook de originele PlayStation blijkt een geschikte gamedonor. Final Fantasy Tactics voor de PSP is gelukkig wel van de nodige vernieuwingen voorzien, zo ontdekte Steven.


Grote commotie in Spanbroek vanwege het feit dat de vrouw van de slager al een week spoorloos was en het half om half gehakt in de aanbieding...

Tegenwoordig komen Final Fantasy fans niets tekort. Er verschijnen soms meerdere versies van een nieuw deel, en aan spin-offs hebben we ook geen gebrek. Een schril contrast met de jaren '90, toen het soms eeuwen wachten leek op een nieuw shot Final Fantasy.
Trillend als een junkie stopte ik destijds dan ook Final Fantasy Tactics in mijn PlayStation, om vervolgens aangenaam verrast te worden door de diepe en strategische ervaring die mij opwachtte. Wel moest ik even wennen aan het tempo van het spel en in het bijzonder aan de langdurige gevechten.
Dit is dan ook iets waar ik iedere Final Fantasy liefhebber die nog nooit een Tactics deel heeft gespeeld voor moet waarschuwen. De verhalende momenten gaan altijd rechtstreeks over in gevechten, en het op vrije voet verkennen van de magische wereld Invalice, inmiddels ook bekend uit Final Fantasy XII, zit er niet in.
Aangezien de gevechten de spil van de gameplay zijn, nemen deze de


Deze had ik voor een bijschrift op PU.nl moeten zetten...

nodige tijd in beslag. Het kan dan soms een beetje tenenkrommend zijn om te wachten tot een grote groep tegenstanders in z'n geheel aan de beurt is geweest. Maar goed, strategische turn-based RPG's zijn natuurlijk ook niet gemaakt voor ongeduldige mensen.

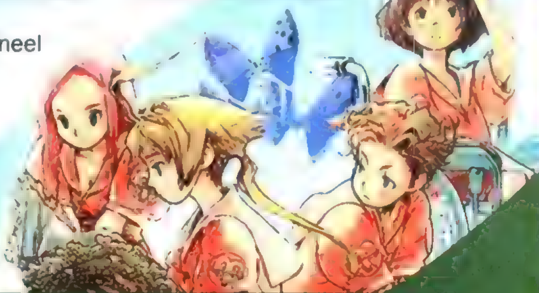
TECHNIEKEN
Als je de kracht kunt opbrengen om de eerste gevechten door te komen, word je opgewacht door een omvangrijke hoeveelheid spelopties. Dankzij het Job-systeem is het mogelijk jouw team te voorzien van een gebalanceerde set skills, die voortkomen uit de klassieke Final Fantasy archetypen zoals de Monk, Warrior en verschillende soorten Mages. Geheel nieuw zijn de Onion en Dark Knight klassen, die je pas later in het spel zult verkrijgen en jouw team aanzienlijk sterker maken.
Om bekenden met het origineel tegemoet te komen, zijn er eveneens kleine subtiele veranderingen aangebracht in het verloop van het verhaal en kom je enkele nieuwe gezichten tegen. Ook is alle tekst herschreven door het team dat Final Fantasy XII naar het Engels vertaalde.

BLOKKERIG
Mijn enige puntje van kritiek is dat Square Enix niet de moeite heeft



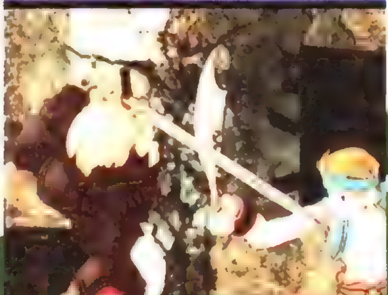
Mag je niet hopen? Nou, waar leven is, is hoop? Sprak de man met chronische diaree.

genomen de vele maps, waar je dankzij een grid in vier richtingen over kunt bewegen, van een grafische update te voorzien.
De sprite-based personages zien er nog steeds prima uit, maar de ietwat blokkerige omgevingen die met harde zwarte randen zijn afgebakend, hadden best in de metamorfose gemogen.
Het stoort de gameplay verder niet maar gezien de mogelijkheden van de PSP had wat extra visueel snoepgoed geen kwaad gekund.



"DE GAMEPLAY KENT GENOEG NUANCES OM ZELFS DE MEEST DOORGEWINTERDE RPG FANAAT UIT TE DAGEN."

GLOEDNIEUWE CUT-SCENES
Een van de redenen dat ik weer met plezier de vele slagvelden in Invalice betrad, zijn de schitterende nieuwe computeranimaties die tussen de actie zijn gepropt, volledig in tekenfilmstijl alsof ze nonchalant met de losse hand zijn geschetst.
Deze animaties zijn niet alleen lekker voer voor iedere Final Fantasy fan maar maken de verhalende ervaring van de singleplayer campagne aanzienlijk rijker, en bewijzen bovendien dat Square Enix wel degelijk de moeite heeft genomen Tactics nieuw leven in te blazen voor deze port naar de PSP.



FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS



HALEN ALS
[illegible]

CONCLUSIE
Grafisch laten alleen de omgevingen hier en daar hun leeftijd zien. De gameplay zelf daarentegen vertoont nog geen rimpels en kent genoeg nuances om zelfs de meest doorgewinterde RPG fanaat uit te dagen.


STEVEN

SCORE 82

[illegible]

FINAL FANTASY TACTICS
THE WAR OF THE LIONS
PSP
SQUARE ENIX / UBISOFT
1 SPELER / ONLINE / COOP
OUT NOW

12+



STRANGLEHOLD

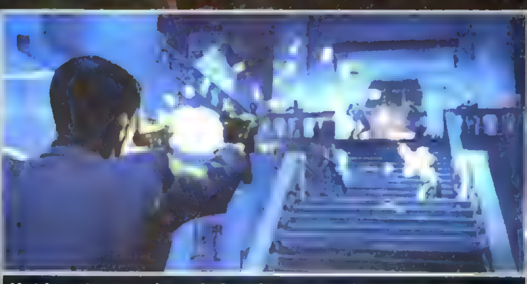
BORIS GAAT VOOR GUN PORN

Er is geen enkel redactielid op wie het werk van John Woo zo'n grote impact heeft gehad als Boris. Stranglehold was dus een kolfje naar de hand van onze kale kung-fu liefhebber.

En 's ochtends zei hij nog tegen z'n vrouw dat ie er een gezond dagje van ging maken. Hij zou alleen maar spelen op de fruitautomaat.

Er zijn twee belangrijke momenten in mijn jeugd geweest. Momenten die een beslissende impact hebben gehad op mijn verdere ontwikkeling. Het eerste moment vond plaats toen ik een jaar of zes was en leerde dat een strijkbout enorm pijn doet als je je vlakke hand op de gloeiend hete onderkant legt, als je moeder even niet kijkt. Het is echt zo dat je hand dan dus in een fractie van een seconde vastschroeit aan het strijkijzer. Iets wat ik absoluut niet had verwacht. In diezelfde fractie van een seconde leerde ik de ware betekenis van het begrip spijt.
Het andere belangrijke moment in mijn jeugd was de eerste keer dat ik in aanraking kwam met de films van John Woo. The Killer, Hard Boiled, A Better Tomorrow 1 en 2 waren orgies van geweld die al snel de titel Gun Porn kregen. Met vrienden keken we de films in slow-motion frame voor frame net zolang totdat we elke move tot in de kleinste details gezien hadden.
Het was ook de tijd waarin John Woo een ander geluid liet horen dan Jackie Chan. Niet meer de zoetsappige gevechten maar gewoon keiharde actie zoals die alleen uit Hong Kong kon komen.

> "VOORDAT JE HET GOED EN WEL IN DE GATEN HEBT, ZIT JE TOT AAN JE REET IN EEN AVONTUUR WAAR DE VONKEN VANAF VLIEGEN."


Het is net een scène uit Scarface maar dan ondersteboven.

JOHN HOLLYWOO

John Woo werd ontdekt door het grote publiek en vertrok naar Hollywood om vervolgens de ene kutfilm na de andere te regisseren. Maakt niet uit. Ik blijf gewoon die toppers van toen in slow-motion bekijken net zolang tot er een nieuwe John Woo opstaat.
Maar oké, nu heeft John Woo dus besloten om het vervolg van Hard Boiled te maken in de vorm van een videogame. Dat lijkt op het eerste gezicht misschien een beetje vergezocht maar als je Stranglehold speelt dan snap je dat het helemaal nog niet zo'n slecht idee is. Inspecteur Tequila is namelijk weer als vanouds aan de gang met zijn guns en zijn duiven en voordat je het goed en wel in de gaten hebt, zit je tot aan je reet in een avontuur waar de vonken vanaf vliegen.

KAPOT

Het mooie aan Stranglehold is de actie en de mogelijkheid om werkelijk alles stuk te schieten. Je kunt het zo gek niet bedenken of het kan kapot.
Daarnaast heeft Stranglehold een fantastische bullettime feature waardoor je net als in de films in slow-motion door een level kunt duiken terwijl je heel rustig alle badguys van een dodelijke portie lood voorziet.
Een typisch Stranglehold moment is een scène waarin je in slow-motion van een trapleuning afglijdt terwijl je in het rond knalt. Eenmaal onderaan de trap spring je op een karretje waarmee je een meter of twintig verder rijdt, nog altijd in slo-mo, terwijl je om je heen knalt en alles wat los en vastzit naar god helpt.

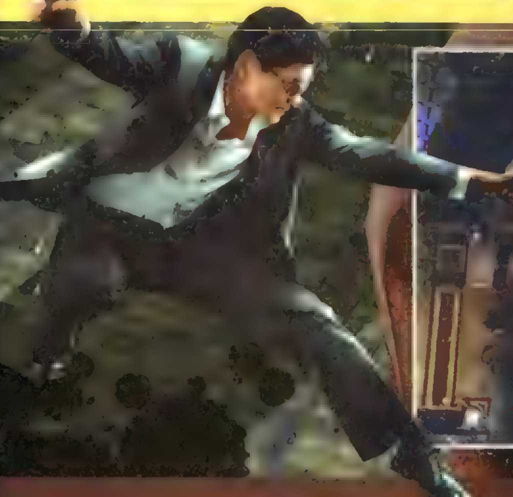
NIEUW LEVEN

Stranglehold is de "vergaming" van een schitterend concept waarbij het hele old skool Hong Kong genre weer nieuw leven wordt ingeblazen. Ik moet er echter eerlijkheidshalve wel bij zeggen dat het allemaal natuurlijk niet wereldschokkend is, want per slot van rekening hebben computergames het hele Gun Porn genre al veel eerder opnieuw uitgevonden.

CAMEO

Net als in z'n films gebruikelijk is, kun je John Woo ook in deze game "in levende lijve" tegenkomen. Zijn cameo-moment kom je tegen in het openingslevel waar Woo fungeert als barkeeper. Verder zul je Woo zien als eigenaar van de 'Unlock Shop', en is hij in multiplayer beschikbaar als speelbaar personage.







HALEN ALS

- Je die old skool Hong Kong shit vet vindt.
- Je nog lang niet uitgekeken bent op dat bullettime gedoe.
- Je van duiven houdt.

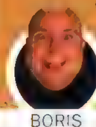
STRANGLEHOLD





CONCLUSIE

Stranglehold is zo'n game die iedere Hong Kong liefhebber gewoon moet checken. Het is hard, het is goed en er is genoeg voor iedereen.


BORIS

SCORE 86

Ik ging er zo in op dat ik de tijd vergat.

STRANGLEHOLD
XBOX 360 / PC / PLAYSTATION 3
MIDWAY / CONTACT DATA
1 SPELER + MULTIPLAYER
OUT NOW
18+





RACE 07

Sommige combinaties zullen nooit werken. Zo zal J.J. nooit juichen voor Ajax, Ed nooit kijken naar Jensen, Boris nooit Sonja Bakkeren en Jeroen nooit Schuddebuikjes op z'n brood strooien. Het lijkt erop dat Maarten een soortgelijke relatie heeft met de PC.



Ongelooflijk, het is Jack Thompson! Waarom is dit geen shooter...

Hoewel ik een sterke voorkeur voor consoles heb, begin ik de laatste tijd steeds meer naar de PC toe te groeien. Dat komt omdat ik me de laatste twee jaar zo intens vermaakt heb met World of WarCraft en Tabula Rasa straks voor geen goud wil missen.
Ik dacht er zelfs over om naast mijn Mac een gloednieuwe game PC samen te stellen. Dat idee is in één middag compleet door de plee gespoeld...

PC ELLENDE

Race 07 is ontwikkeld door het Zweedse SimBin, de makers van de GTR serie. Het is de officiële game van de FIA World Touring Car Championships, een echte racesim dus. Eigenlijk ben ik meer van het arcade racen, maar af en toe binnen de lijntjes kleuren vond ik vroeger ook niet verkeerd.
Helaas kreeg ik niet eens de kans de potloden uit m'n etui te pakken. Na twee uur downloaden, brandde ik de game op DVD en begaf me naar een vriend mét game PC. Maar... omdat de PC na een uur installeren, disk twee niet kon vinden heb ik alles maar opnieuw gedownload, via Steam.

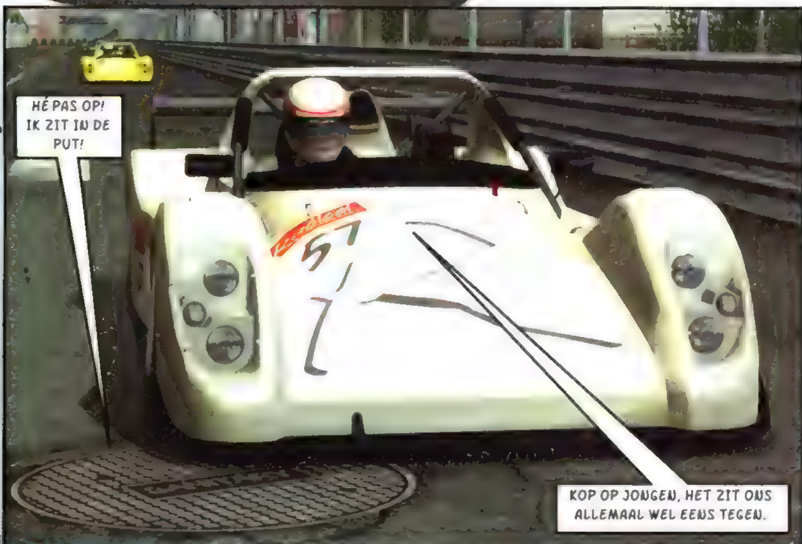
CONSOLE LIEFDE

Vier uur later is de twee gigabyte nog steeds niet binnen. Het is inmiddels vrijdagavond en ik heb zin in bier. Fuck die game. Ik ga naar de kroeg.
Kijk, toen wist ik weer waarom ik consoles koester. Ik wil maximaal drie dingen doen voordat ik kan gamen: de disk uit de hoes pakken, hem in de console schuiven en de TV op het juiste kanaal zetten. Klaar! En dan lekker op de bank zitten en niet op een harde bureaustoel eerst honderdduizend dingen installeren, drivers uitzoeken, patchen, codes invoeren, computer rebooten, virusscanners uitzetten en al die bullshit die erbij komt kijken.
Na een paar dagen rust en boze mailtjes van Ed, heb ik uiteindelijk Race 07 draaiende gekregen. Ik voelde me fucking Einstein, terwijl ik het spel slechts geïnstalleerd had! Kun je nagaan... Gelukkig voor jullie kun je de game ook gewoon op DVD kopen, want met het spel zelf is niets mis.

> "DE OPPONENTEN ZIJN ZO IMMENS SLUW EN AGRESSIEF, DAT HEB JE NOG NOOIT ZO GEZIEN!"

GRINDBAK CROSSEN

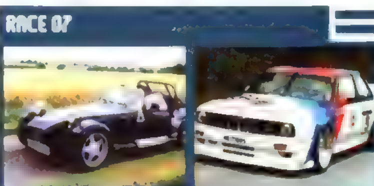
In Race 07 heb je de beschikking over de officiele WTCC 2006 en 2007. Daarnaast kun je ook nog rijden in de Formule 3000, Formule BMW en de Radical SR3 en SR4 klasse.



Waar je ook voor kiest, het is echt zo realistisch als de tering.
Je ziet de track vanuit de bestuurdersstoel. Je moet zelf de ideale lijn ontdekken. Waar je moet remmen, ga je ook zelf uitzoeken. Met vallen en opstaan, kan ik je vertellen. Te laat remmen betekent de grindbak. Een kaart met het verloop van de track erop? Niet aanwezig! Alles moet je zelf doen en zo hoort het ook.

GENIALE A.I.

Race 07 heeft de licenties van alle auto's, coureurs en tracks waaronder Zandvoort. De racefan zal aan z'n trekken komen.
De opponenten zijn zo immens sluw en agressief, dat heb je nog nooit zo gezien! Helemaal als je zelf asociaal rijdt. Inhalen is moeilijk, maar niet ingehaald worden helemaal! Ze geven je tikjes tegen je bumper waardoor je een strakke bocht wel kunt vergeten.



WIST JE DAT

- Race 07 ook beschikt over de klassieke WTCC van het jaar '87?
- Dit echt tof is, omdat je scheurt met klassieke BMW's en Alfa Romeo's?
- Er maar liefst 300 verschillende auto's in Race 07 zitten?
- Je hiermee over 32 circuits kunt denderen?
- Als je echt wilt genieten van deze game je 'm met een racestuurtje speelt?

De tegenstanders zijn geen computers, maar echte coureurs. De actie vindt overal plaats. Bij heftige regen kan het zomaar gebeuren dat er in de bocht tien auto's een groepsknuffel houden, terwijl jij met 160 kilometer per uur aan komt glijden.

24 MINUTEN!

Race 07 is geen game die je effetjes speelt. Toen ik in de Caterham klasse de citytrack Macau aandeed, reed ik drie minuten over één rondje. Ik moest er acht. Ja, dat is 24 minuten! Uiteindelijk nog niks in vergelijking met de tijd die ik ervoor nodig had de game aan de praat te krijgen.

HALEN ALS

- Je een race-freak bent.
- Je geen rijbewijs hebt en toch wilt sturen.
- Arcade een scheldwoord voor je is.

CONCLUSIE

Ondanks het negatieve verhaal over mijn PC problemen, is Race 07 best een aardige sim. De echte die hard racefans hebben weer even voedsel.


MAARTEN

SCORE 73

Gezien de moeilijkheidsgraad en de tijd die je kwijt bent aan één race, ben je wel even zoet met Race 07.

RACE 07
PC
SIMBIN / ATARI
1 - 24 SPELERS
OUT NOW

3+



SINGSTAR

Afgaande op de hoeveelheid idioten die elk jaar weer meedoen aan neppe Idols-achtige shows, zou je denken dat iedereen wel een popster wil zijn. Gelukkig hoef je je tegenwoordig niet meer per se op tv voor lul te zetten, het kan ook gewoon in de huiskamer of, zoals Maarten liet zien, in ons testhok.

Nee, natuurlijk wil niemand Singstar testen op een overvolle redactie met al die zogenaamd stoere gasten met plakplaatjes, kettingen, kale koppen en zonnebrillen! Dus was ik de lul. Ik had Singstar nog nooit gespeeld, dus waarom ook niet. Je moet gewoon wachten tot iedereen naar huis is. Niemand die je ziet of hoort, behalve de schoonmaakster, maar die heeft toch d'r iPodje op staan.



De geruchten gaan dat de Gorillaz een single over Bokito aan het opnemen zijn, getiteld: Don't Smile At Me, You Shitface.



De politiek is tegen bloot in videoclips, maar knuffelen met een lijk is toch veel fouter?

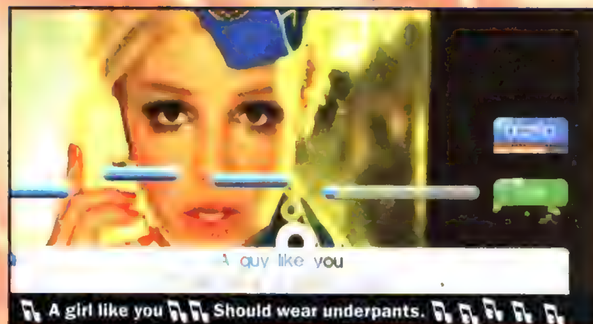
Wouter deed ook mee en de ijskast was vol bier dus wat kon de pret nog drukken?

VALSE KAT

Ik zal maar eerlijk zijn. Wouter en ik kunnen allebei niet zingen. Een valse kat die verkracht wordt klinkt waarschijnlijk nog aangenamer. Toch braken we na 'Toxic' van Britney Spears, 'Beautiful Day' van U2 en 'One More Time' van Daft Punk record na record. Topscores all over the place! Hoe dat kan met twee zingende autoalarmen? Nou, het blijkt dus niet uit te maken hóe je stem klinkt. Jij kunt dezelfde score halen als Amy Winehouse. De PS3 registreert of je dezelfde toon, hoe vals dan ook, kunt aanhouden daar waar nodig is. Dus als je maar meegaat met de melodie en goed timet, dan haal je die scores wel. Zelfs Wouter en ik, na een paar biertjes.

HUMMMMMM

Op den duur kregen we er echt plezier in! Het had natuurlijk niets met het bier te maken, maar op een gegeven moment zongen we niet meer. We hummmm-den maar wat. Je weet wel. 'Hummm hummm hum hummmmmmm.' Ook dat maakte niet uit. Nog steeds kwamen die topscores uit de lucht vallen. Dat is jammer, want je hoeft dus helemaal niet te letten op de tekst die onderaan het scherm staat. Een minpunt, maar wat maakt het eigenlijk uit: wij hebben ons rot gelachen!



CONCLUSIE

De vernieuwingen zijn mager. Te mager wellicht, maar veel fun levert dit karaokespelletje zeker op!



MAARTEN

SCORE 70

Dit is echt een game die je elke zaterdagavond voor het uitgaan moet spelen om alvast los te komen.

SINGSTAR
PS3
SONY / SCEB
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
3+

ROCKSTAR GAMES PRESENTS TABLE TENNIS

Even dachten we dat Jeroen last had van een enorme zwerm muggen toen we hem in het testhok aantroffen. Niets was minder waar, de lange slungel was bezig met Table Tennis voor de Wii.

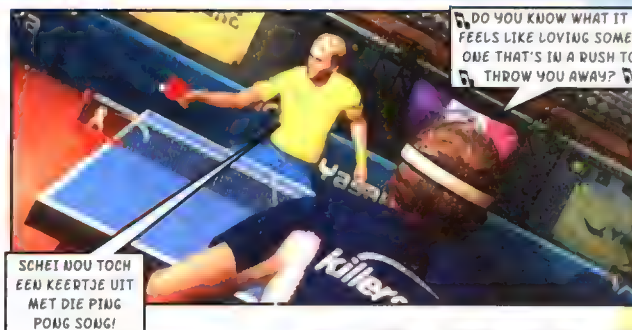
Zwieberen en zwabberen, dat is wat je aan het doen bent met Table Tennis. Dat ziet er op zijn zachtst gezegd stompzinnig uit. Maar ja, daar zijn we na Wii Sports en Guitar Hero inmiddels wel aan gewend. Mensen als Jeroen hebben er totaal geen problemen mee om als een halve gare voor een televisiescherm te staan. Sterker nog, de glimlach op zijn gezicht werd na iedere heftige slagenwisseling alleen maar groter.



Zou je met spleetogen een plat balletje zien?

ZWIEBEREN

Even voor de duidelijkheid; deze tafeltennis game is in basis precies dezelfde als de gelijknamige game die op de Xbox 360 verscheen. Op een paar punten na, welteverstaan. Zo ziet het er grafisch niet uit, als je de 360 versie gewend bent, en speel je niet met een joypad maar met je Wii-remote.
Dit werkt op drie manieren. Allereerst kun je de game spelen door alleen gebruik te maken van je Wii-remote. De door jou gekozen tafeltennisser beweegt in dat geval automatisch. Het enige wat jij bepaalt met je slagen, is de richting van het balletje en welk effect je hem mee wilt geven.
Naast deze uitermate simpele besturing zijn er ook nog twee varianten waarbij je de Nunchuk aansluit. Hiermee kun je dan respectievelijk kiezen om óf je personage te besturen óf de plaatsing van de bal.
Beide manieren van spelen heb ik geprobeerd en mijn voorkeur gaat toch uit naar de meest simpele manier van gamen. Lekker zwieberen en zwabberen dus.



ZWABBEREN

Wat kan ik je verder nog vertellen over een tafeltennis game die je met je Wii-remote bestuurt? Niet veel eigenlijk want het spreekt allemaal voor zich. Je speelt de game door uuh… tja… te tafeltennissen in het luchtledige. Het enige wat vreemd is, is dat je eerder dient te zwiepen dan dat je dat op het scherm ziet. Het werkt dus niet zoals Wii Sports. Het kwam er dan ook op neer dat ik al aan het zwabberen was op het moment dat mijn tegenstander de bal retourneerde. Dat komt een beetje onrealistisch over en voelt niet helemaal tof. Maar ach, als je er eenmaal doorheen hebt geprikt en je met twee man staat te zwieren en te zwaaien, lach je jezelf helemaal een breuk. Je lacht alleen nóg harder als je niet zelf aan het tafeltennissen bent maar gewoon kijkt naar twee mensen die in het luchtledige staan te zwieberen en te zwabberen.

CONCLUSIE

Rockstar Games Presents Table Tennis is in principe een typisch [illegible], maar het gaat diep genoeg voor de doorgewinterde gamer.



JERIOEN

SCORE 80

Table Tennis is een spel om met je vrienden te spelen en dat gaat niet snel vervelen.

ROCKSTAR GAMES PRESENTS TABLE TENNIS
Wii
ROCKSTAR GAMES
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
3+

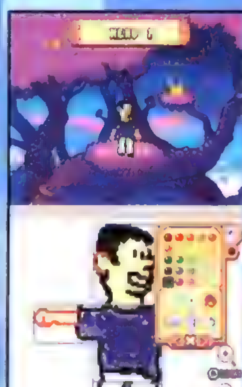
DRAWN TO LIFE



Altijd al gedacht dat figuren als Sonic en Mario niet bijzonder zijn en jijzelf veel beter in staat bent een legendarische held te creeren? Nou dat komt mooi uit. Neem de stylus maar in je hand en laat zien wat je kunt. Hopelijk lever je beter werk dan Steven...



Ik kan dus echt niet tekenen. Bij mij zou dit altijd uitdraaien op een scheve schaats.



Grappig: Steven noemde z'n Hero, Cassis.

Even een waarschuwing vooraf: Drawn to Life is gericht op de kleintjes, zowel visueel als wat betreft de actie. Nou ben ik sowieso niet van de kiddie vormgeving, maar ook elk ander element in dit spel maakt duidelijk dat de ontwikkelaar er geen rekening mee heeft gehouden dat de game mogelijk ook door een volwassene gespeeld zou worden.

MAAK JE EIGEN HELD

Drawn to Life bestaat uit drie soorten gameplay. De meest aansprekende is de mogelijkheid om elementen van de spelwereld zelf vorm te geven. Jij bent de creator en om een dorpje in nood te redden teken je de held die de strijd tegen het duister aangaat. Dit personage bestaat uit zes onderdelen, vergelijkbaar met de platformheld Rayman.
Het menu dat je gebruikt in deze mode is intuïtief en geeft genoeg vrijheid om een originele held te tekenen. Uiteraard is het touchscreen van de DS niet zo nauwkeurig dat je een held kunt ontwerpen die zo aangenomen zou worden als officiële videogame mascotte maar evengoed is het leuk om jouw creatie zelf aan te sturen. Naast het ontwerpen van de held zul je gaandeweg ook voorwerpen in de spelwereld moeten invullen, zoals objecten om op te springen, enkele wapens en een voertuig hier en daar.

PIEMELS

Naast het tekenen bestaat de gameplay uit reizen door de wereld, en 't doorlopen van levels in platform stijl. Hier valt weinig op aan te merken behalve dat deze onderdelen voor de oudere gamer overdreven simpel zijn.
Toch heb ik erg gelachen tijdens het spelen. Een piemel die op twee ballen rondliep, luisterend naar de roepnaam 'Cock', was hier de oorzaak van. Als een klein meisje in een dorp zegt "Oké Cock, show us what you can do", om vervolgens over nog meer piemels in plaats van wolken te springen, kan ik niet anders dan giechelen.
Kinderachtig? Ja. Maar Drawn to Life is tenslotte gericht op kinderen. Niks aan de hand dus.

CONCLUSIE

De mogelijkheid elementen van de spelwereld zelf vorm te geven, is goed uitgewerkt maar wel erg simpel gehouden. Hetzelfde geldt voor de overige gameplay elementen, waardoor Drawn to Life de ervaren gamer weinig te bieden heeft en met name interessant is voor de kleintjes.



STEVEN

SCORE 77

Er zijn genoeg geheime voorwerpen te vinden in de wereld, en de mogelijkheid zelf invulling te geven aan onderdelen van de spelwereld bieden ook de nodige replay value.

DRAWN TO LIFE
DS
THQ
1 SPELER
OUT NOW
3+



PLAYSTATION 3

LAIR

Voordat hij de game Lair in de PS3 stopte, maakte Jeroen weer eens een van zijn vele flauwe woordgrapjes. Hij zei namelijk dat Lair 'waarschijnlijk een draak van een game was'. Flauw of niet, Jeroen bleek 't wel helemaal bij het rechte eind te hebben.

Laat ik maar meteen met de deur in huis vallen: Lair is een wanproduct en verdient het niet om in je PS3 gestopt te worden. Vergeet de mooie praatjes over draken die je met je SixAxis door het luchtruim laat suizen. Vergeet de fantastische screenshots die je de maanden voor de release van de game hebt langs zien komen. Vergeet alles... Zelfs de titel uitspreken zou ik afraden; ik verzeker je, je krijgt er een nare smaak van in je mond.

BESTURING

Lair is een avontuur waarin jij de rol van drakenrijder op je neemt. Het verhaal doet er overigens niet toe en voelt als een ver van je bed show.
Het merendeel van het avontuur zul je doorbrengen in het luchtruim terwijl je jouw gevleugelde vriend de juiste kant op tracht te sturen.
De grootste fout van ontwikkelaar Factor 5 is dat ze de motion control van de SixAxis als uitgangspunt hebben genomen voor de besturing. Dat gaat goed op momenten dat je de draak omhoog, omlaag of van links naar rechts wilt laten vliegen: het gaat echter compleet mis wanneer je wat lastigere commando's aan het vliegende reptiel geeft. Om een 180 graden draai uit te voeren dien je bijvoorbeeld een simpele beweging met de controller te maken. Dit wordt lang niet altijd goed doorgegeven, waardoor je draak een rare voorwaartse duik maakt, recht het gevaar tegemoet waaraan je net probeerde te ontsnappen.





ORIËNTATIEVERMOGEN

Niet alleen valt de game door de mand vanwege de slechte besturing, ook de missies zijn weinig spannend. Sterker nog, we hebben dit (zeker van deze ontwikkelaar) al honderd keer eerder gezien. Irritant is verder dat je tijdens een missie meermaals gestoord wordt voor het uitvoeren van extra opdrachten. Deze extra missiedoelen worden geïntroduceerd door filmpjes die abrupt beginnen en net zo abrupt weer eindigen, waardoor het vaak onduidelijk is wat er van je verwacht wordt.
In de tussentijd ben je vergeten waar je met je draak aan het vliegen was, waardoor je oriëntatievermogen geheel door elkaar is geschud. Als je dan vervolgens weer bij bent en probeert wat draken uit de lucht te schieten, word je wederom getrakteerd op een dergelijk filmpje. Om je dood aan te ergeren, en dat geldt in feite voor de hele game.

CONCLUSIE

'Een draak van een game', is misschien een flauwe woordspeling maar het is in dit geval een waarheid als een koe.





JEROEN

SCORE 40

Lair spelen is zonde van je tijd.

LAIR
FACTOR 5 / SCEB
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
16+



REAL FOOTBALL 2008

Voor de consoles is Pro Evolution Soccer de voetbalgame die door de critici wordt aangevoerd als de beste. Op de mobiel is die plaats weggelegd voor Real Football. Speel met landen en clubteams verschillende competities en toernooien. Maak je tegenstanders gek met de meest fantastische dribbels en maak het af met een wonderschoon doelpunt.



RISE OF LOST EMPIRES

PU SCORE 9

Er zijn inmiddels al heel wat eeuwen verstreken sinds the Empire of Light, the Empire of Darkness versloeg. Daarmee leken de poorten van de Hel voor eeuwig gesloten, maar inmiddels is het geschreeuw van de orcs weer hoorbaar. Het is aan jou om de Master of Light te worden en de duivelse Lord of Darkness te verslaan. Aan de andere kant, je kunt natuurlijk ook voor het kwaad kiezen...



MIGHT AND MAGIC II

Kruip in de huid van de onverschrokken krijger Louis en probeer de vrede in je wereld te herstellen. Jouw koninkrijk wordt bedreigd door een groot kwaad en het is aan jou om te voorkomen dat het zich verder verspreidt.
Versla tegenstanders met machtige toverspreuken of magistrale gevechtstechnieken. Het is een lastig avontuur en je zult als held goed voorbereid moeten zijn op de weg die je in zult slaan.



REAL RUGBY

Speel samen met de nu al legendarische Jonny Wilkinson in deze eerste echte rugby simulatie op je mobiel. Voel de intensiteit als je op het veld staat, ruik het versgemaaide gras onder je voeten en gebruik je snelheid om de tackles van die gigantische kerels te ontwijken. Rugby is nog nooit zo goed te spelen geweest.



TURBO JET SKI 3D

Scheur over de wateren van Miami, Rio, Venetië of zelfs Alaska, hoewel je dat laatste waarschijnlijk niet in je zwembroek zult doen. Probeer met behulp van schansen de vele tricks uit of help mensen in nood. Met twintig verschillende tracks kun je je lol op.



GUITAR LEGEND - GET ON STAGE!

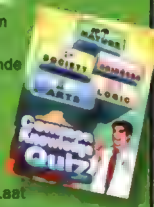
PU SCORE 7

Speel de tofste rocknummers mee op je mobiel, net zoals met Guitar Hero op de console. Met simpele maar goed getimede drukken op de juiste knoppen, speel je legendarische nummers als Smoke on the Water probleemloos mee. Gebruik wel je oordopjes want die verkeerde akkoorden zijn niet voor iedereen even fijn om te horen.



COMMON KNOWLEDGE QUIZ

Het is weer tijd om je hersenen te trainen. Met deze Common Knowledge quiz wordt je gezonde verstand op de proef gesteld. Het zijn allemaal vragen van zaken die je in het dagelijks leven tegen zult komen, maar dat betekent nog niet dat ze allemaal even makkelijk zijn. Laat die grijze massa maar eens even flink zweten.



EVERYDAY ENGLISH TRAINER

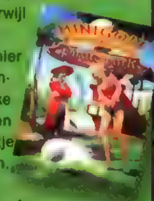
Met Everyday English Trainer wordt je taalvaardigheid flink op de proef gesteld. Wat natuurlijk uitermate handig is voordat je dat weekendje Londen hebt, of als je je slechte scores tijdens de Engelse les eens flink op wilt poetsen. En dat allemaal zonder woordenboek of dure cursus maar gewoon op je mobieltje.



MINIGOLF REVOLUTION: PIRATE PARK

PU SCORE 7

Heerlijk ontspannen een balletje slaan over het groene gras terwijl de vogeltjes hun mooiste lied laten horen... Nee, dat zul je hier niet vinden. Schietende kanonnen, schatkisten en gevaarlijke octopussen maken je het leven zuur terwijl je dat kleine balletje in de hole probeert te meppen. En dan zijn de banen ook nog eens helemaal schots en scheef en voorzien van valkuilen en andere hindernissen.



ASPHALT 3: STREET RULES 3D

Asphalt 3: Street Rules gooit alles in de zesde versnelling en plaatst je achter het stuur van een dikke street racewagen. Zo snel mogelijk over het asfalt razen terwijl je uit de handen van de politie blijft, is het devies. Scheur door de wereld van Asphalt 3: Street Rules, een spectaculaire mobiele race ervaring.



BUBBLE BASH

PU SCORE 8

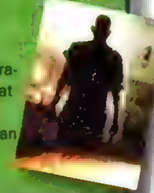
Iedereen kent Super Bubble Bobble nog wel. Het puzzelspelletje waarbij je ballonnen moest laten verdwijnen door drie gekleurde balletjes aan elkaar te linken. Het spelprincipe in Bubbel Bash is niet veel anders. Link de juiste kleurtjes aan elkaar en laat de ballonnen verdwijnen. Doe het snel voor extra punten maar pas op, er zijn genoeg obstakels en zelfs eindbazen om het je lastig te maken.



DIE HARD 4.0

PU SCORE 9

Kruip in de huid van John McClane, en neutraliseer de terroristen die ervoor hebben gezorgd dat de hele digitale infrastructuur van Amerika op zijn gat ligt. Herbeleef de spannende ervaringen uit het vierde deel van deze fameuze actie film serie. Yipee Ka-yay!



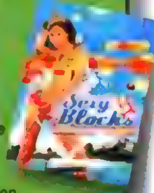
MIDNIGHT HOLD'EM POKER

Een paar fiches voor je op tafel en twee kaarten in je handen is genoeg om miljonair te worden. Bluf je weg naar de eeuwige roem of speel het veilig. Je neemt het op tegen een paar erg goede spelers die maar één ding willen, je ontdoen van al je geld.



SEXY BLOCKS: CANCUN VIBES

In Amerika is Cancun het zomerse uitje voor veel Amerikaanse studenten. En what happens in Cancun stays in Cancun, lijken de studenten ermee te zeggen. Kortom, wilde feesten en mooie dames. In dit puzzelspelletje kun je de mooiste dames voor je winnen en misschien wel meer...



GRATIS POWER UNLIMITED WALLPAPERS!

Download nu gratis Power Unlimited Wallpapers vanaf onze mobiele site. Ga met je mobiel naar http://wap.powerunlimited.nl of SMS POWER naar 4777 (35ct pob) en klik op de url in het sms-bericht.



Na het versturen van je bestelcode ontvang je direct een SMS-bericht met een download-link. Hiermee kun je je bestelling via de mobiele telefoon downloaden. Je bestelling wordt eenmalig afgerekend met behulp van SMS-berichten; je zit dus niet vast aan een abonnement!

gameloft

De producten zijn geschikt voor de meeste toestellen die mobiel internet en downloads ondersteunen. Check het complete assortiment voor jouw telefoon op www.powerunlimited.nl Tevens vind je hier de juiste mobiele internetinstellingen en informatie over klantenservice. Let op, alle vermelde tarieven zijn exclusief de download en/of datakosten. Minderjarigen dienen toestemming te vragen aan de ouders voor iedere bestelling. Wijzingen en drukfouten voorbehouden.

DOWNLOADABLE GAMES

Iedere maand verschijnen er meerdere klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

HIGH VELOCITY BOWLING

PLAYSTATION 3 · PSN

Wat Wii Sports kan, kunnen wij met de PlayStation 3 ook, moeten ze bij Sony gedacht hebben. Want hier is High Velocity Bowling een spelletje waarin je... uuuh... kunt bowlen!
Het werkt een beetje zoals het bowling onderdeel in Wii Sports, zij het wat minder direct. Met je SixAxis bepaal je door de joypad te kantelen waar je gaat staan en in welke hoek je gooit. Vervolgens zwiep je de controller naar achteren en snel naar voren om extra kracht te geven, terwijl je met L2 en R2 spin geeft aan de bal.
Het klinkt ingewikkeld maar het is vrij simpel en dat is die hele game eigenlijk ook. Zo kun je (in de versie die wij speelden) niet eens met twee man spelen maar moest je in je uppie de bal over het parket smijten. Niet echt leuk om heel eerlijk te zijn.





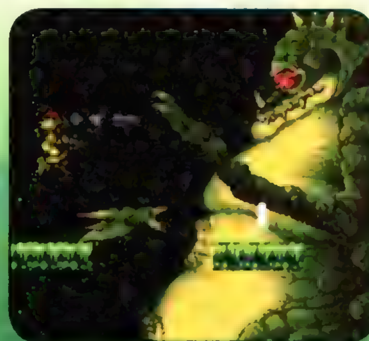
€ NNB SPELERS 1 (ONLINE RANKING) SCORE

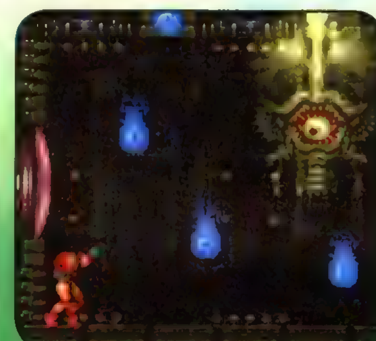


SUPER METROID (1994)

Wii · VIRTUAL CONSOLE

Je bent alleen. Ver van huis. Het enige wat je van de wereld rondom je weet, is dat hij vol levensbedreigende wezens en valstrikken zit. Maar toch trek je er vastberaden op uit. Probeer je steeds sterker te worden. Want uiteindelijk zul jij zegevieren.
Deze grondgedachte van de Metroid-serie moet je nu echt eens in deze SUPER-versie gaan beleven!
Net zoals de derde Metroid Prime de beste verwezenlijking is van de ideeën die in de eerste Prime vorm kregen, is de derde 'gewone' Metroid de ultieme verwezenlijking van de allereerste Metroid.
De beelden en sfeer zijn zelfs nu nog indrukwekkend, terwijl fantastische power-ups als Wall Jump Boots, Speed Boots en de Grappling Beam, heerlijk vette eindbazen en de briljante levelontwerpen een tijdloos spannende en nog steeds verrassende beleving garanderen.
Dit hoogtepunt in 2D-gaming is verplichte kost voor elke liefhebber van videogames.





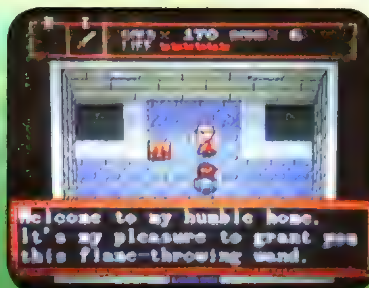
800 Wii POINTS SPELERS 1 SCORE



NEUTOPIA

Wii · VIRTUAL CONSOLE

Neutopia? Nooit van gehoord. Het zou een Zelda-achtig spelletje moeten zijn, dus die hebben we dan toch maar even gedownload. En wat blijkt? Het is een schaamteloze kopie van Zelda! De allereerste Zelda, om precies te zijn.
Jij bent de held die de buitenwereld moet verkennen en in kerkers moet afdalen om de acht juwelen te verzamelen. Dit doe je om de prinses te redden uit de klauwen van Gan..., eh, Dirth. Je kunt bommen bij muren leggen, boompjes in brand steken of blokken verschuiven om geheime ruimtes te ontdekken. Inderdaad, net als in Zelda.
Alles in deze game is net als Zelda. Zelfs de vijanden gedragen zich hetzelfde, alleen zijn het dit keer bijvoorbeeld geen kwallen maar zeeanemonen die het je lastig maken.
Rest de vraag: is het leuk? Antwoord: ja, ontzettend leuk! Het spel is veel gemakkelijker en minder complex dan de eerste Zelda, maar dat is juist wel prettig. En de game ziet er nog eens erg goed uit ook.





600 Wii POINTS SPELERS 1 SCORE



SONIC 3

Wii VIRTUAL CONSOLE

De derde Sonic biedt eigenlijk niet zoveel meer of anders dan de vorige twee. Dus als je het leuk vindt om met het blauwe beestje met indrukwekkend hoge snelheden door kleurige omgevingen te rennen, dan zijn die acht euro hieraan goed besteed. Temeer daar er wat minder dingen automatisch lijken te verlopen, en er wat meer van je hersens en behendigheid wordt verlangd dan in de voorganger.
De levels zijn groter, afwisselender en levendiger. Je komt vaker een eindbaas tegen, en ziet vaker dingen die buiten je bereik liggen, waarbij slim gebruik van trapezes, roetsjbanen, kabelbanen en specifieke power-ups je kan helpen deze afgelegen gebieden te bereiken.
Als je Sonic nooit zo hebt gemogen vanwege de toch wat oppervlakkige gameplay, is dit de Sonic die je op andere gedachten kan brengen. Het is sowieso de eerste Sonic die we iemand aan zouden raden vanwege de mogelijkheid je spel te saven (dat ontbrak in de voorgangers).
De nogal achterhaalde 3D-bonus-stages zien we dan maar even door de vingers.





800 Wii POINTS SPELERS 1

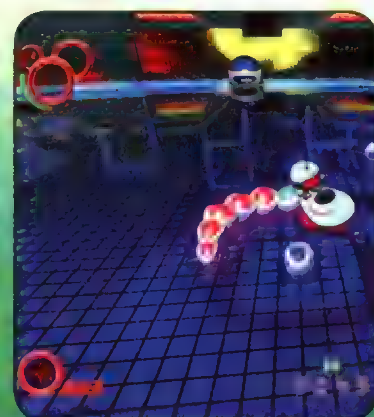


SNAKEBALL

PLAYSTATION 3 - PSN

Snakeball klinkt als een game die je op je mobieltje speelt. Dat klopt ook wel een beetje want het gaat hier om een PlayStation Network titel die best wel iets weg heeft van de overbekende mobilegame Snake, maar eveneens lijkt op dat bordspel uit de jaren '90 waarin je met nijlpaarden balletjes moest zien te happen.
Als vreemd uitziend marsmannetje neem je plaats op een naar balletjes happende scooter. Bij iedere bal die jouw bolide opsnoept, groeit zijn staart. Je moet goed oppassen dat je nergens tegenaan botst want dan verlies je al je balletjes.
Je kunt je staart echter ook nuttig gebruiken door je tegenstanders het leven zuur te maken en ze bijvoorbeeld te verhinderen verder te racen.
Het doel van het spel is om zoveel mogelijk balletjes in het potje te mikken dat zich midden in de arena bevindt.
Snakeball is best een aardige game en met name in de multiplayer komt het spel tot z'n recht. Jammer alleen dat het niet met twee man te spelen is op één PS3...





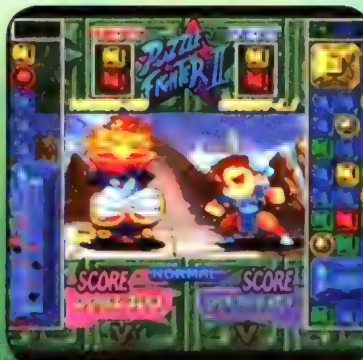
€ NNB SPELERS 1-4 (ONLINE)

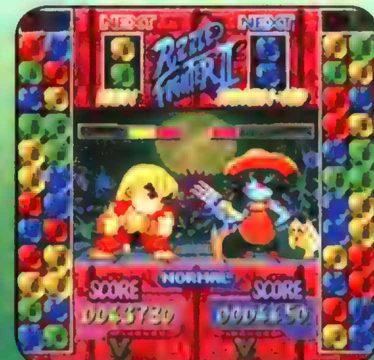


SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO HD REMIX

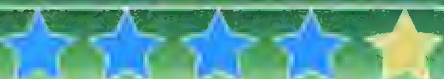
XBOX LIVE

Hier op de redactie lopen heel wat liefhebbers van puzzelgames rond. Dat mogen hele nieuwe en originele spellen zijn, maar we kunnen ook genieten van de vele klassieke puzzelgames die er momenteel op de markt zijn, zoals bijvoorbeeld Tetris of een Dr. Mario.
In dat rijtje kun je ook Super Puzzle Fighter noemen en in deze Turbo HD Remix (een hele mond vol voor zo'n simpele breinbreker), kun je dan ook weer je lol op.
Uit de lucht vallen gekleurde edelstenen die, door ze te stapelen, zullen samensmelten tot grote smaragden. Mik daar een explosief op en het geheel knalt uit elkaar, waarna de door jou gekozen straatvechter een aanval op de tegenstander loslaat. Dat wordt niet alleen visueel uitgebeeld maar het schermpje van je tegenstrever wordt ook nog eens volgegooid met hindernissen.
De game is vrijwel onveranderd en dat is maar goed ook, want Super Puzzle Fighter is super verslavend.





800 MICROSOFT POINTS SPELERS 1-2



COLOFON

POWER UNLIMITED
VNU Media
Klantenservice: Voor vragen over abonnementen, welkomstgeschenken, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum) en andere vragen bel: 0900-7693786 (10 ct/minuut). Of surf naar: www.zester.nl/klantenservice. Of schrijf naar: Sanoma Uitgevers, Postbus 431, 3000 AK Rotterdam.

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Jeroen Roding, Steven Saunders, Boris van de Ven, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma, Muriëlle Woudenberg
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Paula Vrolijk - de Vries (marketing manager) Karin Bieshaar, Jelka Bongaerts, Csilla van Eijkelenburg, Kieke Escarabajal, Veronique de Groot, Robert ter Smitten, Rowan Stroo
UITGEVER Frans Klaassen
VNU LABS Gerard Sombroek (coördinator)
ADVERTENTIES Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508 E-mail: sales@pcengames.nl www.pcengames.nl
ACCOUNT MANAGERS Karel Broshuis,Ivo Meijer, Pim Versteijne, Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
SALES MANAGER Danny Francken
DRUK Roto Smeets Utrecht

Nieuwe abonnementen www.zester.nl/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-55 666 22, 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.zester.nl/klantenservice, bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 92, 3000 AB Rotterdam
Abonnementsvoorwaarden Een abonnement kost € 41,40 (12 nummers) of € 21,25 (6 nummers) als je betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaal je € 2,05 extra per betaling. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Geef beëindiging van het abonnement uiterlijk zes weken voor het aflopen van de betaaltermijn door via www.zester.nl/klantenservice, bel 0900-7693786 (10 ct/min) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 7, 3000 AA Rotterdam. Losse verkoopprijs: Een los nummer in de winkel kost € 3,65.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. Je vindt die op www.zester.nl. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen geschiedt volgens de Levervoorwaarden Premies en Handelsartikelen (www.zester.nl/powerunlimited/shop). Je kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, o.v.v. welke voorwaarden je wilt ontvangen.
België Ben je woonachtig in België, ga dan voor een abonnement naar www.powerunlimited.be/abonnerenbelgie of neem contact op met PARTNER PRESS - Klein Eilandstraat 1 v-1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/525.18.35
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 41,40 voor een jaarabonnement.

Privacy Wij nemen jouw gegevens, zoals naam, (e-mail)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand.
De verwerking van uw gegevens is door VNU Media B.V. aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag. Jouw gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met je gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Deze abonnementenadministratie is door VNU Media B.V. ondergebracht bij Sanoma Uitgevers B.V. Daarnaast kunnen wij jouw gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen.
Jouw gegevens kunnen worden geanalyseerd om de informatie en/of aanbiedingen zo veel mogelijk op je interesse af te stemmen. Jouw adresgegevens kunnen eveneens door ons worden aangeboden aan zorgvuldig geselecteerde andere bedrijven voor het verstrekken van informatie en/of aanbiedingen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van je gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde andere bedrijven, je ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kun je bij het opgeven van jouw gegevens bezwaar maken. Je kunt jouw gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuur hiertoe een schriftelijk bericht met je persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM, Hoofddorp.

vnumedia

Nederlands Uitgeversverbond
Groep publieks-tijdschriften

HOI 2007 PRINT

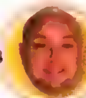
DE WISHLIST



1. Me verheugen op Assassin's Creed; na het spelen van een nagenoeg volledige versie ben ik meer dan ooit overtuigd van deze waanzinnige game
2. Naar Amerika; om familiebezoek en hands-on speeltijd in een niet nader te noemen gamestudio te combineren.
3. Eens lekker een nachtje doorhalen met Metroid Prime 3.



1. Me een dag helemaal van de buitenwereld afsluiten en Halo 3 uitspelen.
2. ... Als ik tenminste de eerste versie van Call of Duty 4 kan laten liggen.
3. Maarten nog een keer zijn ass whoopen met FIFA of PES. Dat verveelt nooit.



1/2/3. Bijkomen van de Tokyo Game Show en de WCG in Seattle want tijdens Gameplay moet ik er weer staan.



1. Mijn Wii eindelijk omarmen dankzij twee van de vetste games deze winter: Galaxy en Corruption.
2. Een mooi plekje vinden voor de Kasumi pop die ik uit Japan heb meegesmokkeld.
3. Hallo?!?!? Wanneer krijg ik nou eens mijn Warhammer Bèta account?



1. FIFA 08 meteen naast me neerleggen wanneer PES 2008 er is, die Master League gaat weer de nodige vrije tijd opeisen.
2. Eindelijk op avontuur in Uncharted, ik kan niet wachten om door die dichtbegroeide jungle te lopen.
3. Toch eens kijken of Assassin's Creed echt tof is.



1. Het wordt een betoverend mooi najaar, helemaal nu NIGHTS: Journey of Dreams er steeds beter uit gaat zien.
2. Achter een titel als Zack & Wiki vermoed je niet snel een topper, maar dat is het toch echt. Kan niet wachten op de complete versie!
3. Oh, hij is zo dichtbij nu, zo dichtbij. Mario Galaxy komt eraan, en ik ga 'm helemaal binnenste buiten spelen.



1. EA's SKATE de hele maand blijven spelen. Die game is zo vet!
2. J.J. even bijscholen dat één keer winnen niet gelijk staat aan tienduizend keer verliezen, en die grote muil dus volledig misplaatst is.
3. Ik zou graag zo'n dikke Sony Bravia kopen met een PS3 erbij zodat ik ook eindelijk Warhawk thuis kan spelen, ware het niet dat ik daar geen geld voor heb. Ehm, zeg Niels... Niels?

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

18% Elkaar naar z'n moer fraggen in Halo 3. Ideaal om intern gekissebis op een goede manier af te reageren.

6% Laten zien wie er op de groene mat de virtueel grootste snikkel heeft in FIFA 08 en PES 2008.

9% Vreemd opkijken dat J.J. de Wii tof vindt dankzij MLB-The Bigz.

4% Kleren wassen die mee zijn gegaan naar de snikhete Tokio Game Show. De douane zal niet blij zijn geweest toen ze de koffers doorzochten.

11% Ons mentaal voorbereiden op een shitload aan goede games de komende tijd. Wat nu als alles straks gaat tegenvallen. Ed heeft de potjes Prozac alvast ingeslagen.

10% Verbaasd zijn dat we Little Big Planet allemaal leuk vinden. Zelfs J.J. & Boris die bij alles wat cute is, zich meteen aangetast voelen in hun mannelijke eer.

12% Jan weer een beetje uit zijn Assassin's-roes krijgen. Hij noemt zijn eigen vrouw nu nota bene 'Jade' en dat moeten we niet hebben.

8% Ed uit zijn coma halen na de afgelopen PU, die de dikste ooit was. Onze eindbaas gaf aan dat ie nog liever de Koran in Donald Duck-vorm maakt voor Geert Wilders, dan nog een keer zoveel teksten binnen een paar dagen te moeten nakijken.

12% Boris een pleister op zijn bek plakken omdat ie maar blijft lullen over zijn Japanse ontdekking Bumpy Trot 2, of in zijn ABN, 'Bumpie Trut'.

13% Bekvechten of de nieuwe Metal Gear Solid 4 nu wel of niet goed is. De PU-crew is verdeeld in twee kampen.

CHICK VAN DE MAAND

TJA, ED IS NU EENMAAL JURYVOORZITTER, EN DE MAN HOUDT VAN KLEINE, NATUURLIJK GEVORMDE BORSTEN. HET IS DUS OOK ZIJN, EN ZIJN KEUZE ALLEEN OM TERESA LIPAN UIT SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW TE KIEZEN ALS CHICK VAN DE MAAND.

"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT



Deze screen is uit Eternal Sonata, een game waarin de fantasieën van de klassieke componist Chopin de hoofdrol spelen.

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- WAUW, WAT KOMEN ER VEEL TOFFE GAMES UIT. PAK WAT JE PAKKEN KAN JONGENS!
- EVEN HET KAPMES OPPOETSEN OM AAN DE SLAG TE GAAN MET UNCHARTED DRAKE'S FORTUNE.
- EINDELIJK EEN GAME VOOR DE PS3 WAAR WE SPONTAAN VROLIJK VAN WORDEN: RATCHET AND CLANK FUTURE: TOOLS OF DESTRUCTION.
- J.J. IS NATUURLIJK DÉ MAN OM CONAN TE BESPREKEN, MAAR WAT DOET MAARTEN DE HELE TIJD BIJ DE PS3?
- FLIGHTSIMS ZIJN NOOIT ONS KOPJE THEE GEWEEST, MAAR BORIS WEET WEL RAAD MET GAMES WAARIN GEVLOGEN EN GESCHOTEN WORDT, ZOALS IN ACE COMBAT 6.
- HAZE IS BINNEN EN DE NECTAR STAAT ALVAST KOUD, OF MOEST HET JUIST WARM ZIJN?
- MARIO GALAXY KOMT ER EINDELIJK AAN!
- OJA, EN OOK NOG IETS MET KONIJNEN.

- ALLES ONDER VOORBEHOUD NATUURLIJK-

PU 168 LIGT 19 NOVEMBER OP JE DEURMAT

TO DO LIST

- IN CALL OF DUTY 4 DUIKEN, EN WAARSCHIJNLIJK EEN PAAR DAGEN VAN DE WERELD ZIJN.
- ZORGEN DAT GAMEPLAY 07 EEN NOG GROTER SUCCES WORDT DAN VORIG JAAR EN DAT WORDT LASTIG.
- BIDDEN DAT DIT JAAR BIJ DE TMF GAME AWARDS DE ECHT GOEDE GAMES DE AWARDS BINNENHALEN EN NIET DE GAMES DIE HET BEST VERKOCHT HEBBEN. WE WIJZEN BIJ DEZE EVEN OP GOD OF WAR 2 EN BIOSHOCK.
- ONS VERHEUGEN OP TWEE Wii GAMES DIE EINDELIJK VOOR ONS GEMAAKT ZIJN, TE WETEN DE NIEUWE METROID EN SUPER MARIO GALAXY.
- ONS MENTAAL EN FYSIEK PREPAREREN OM EEN MAAND LANG DE VETSTE GAMES VAN HET JAAR TE SPELEN.
- WE ZIJN NOG NIET BIJGEKOMEN VAN FORZA 2 (OM DIE GAME UIT TE SPELEN BEN JE BIJNA GENOODZAAKT EEN SABBATICAL YEAR TE NEMEN) EN NU LIGT ER AL EEN GLIMMEND SCHIJFJE VOOR ONS MET DAAROP DE KREET 'PGR 4'!

ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ We weten dat Halo 3 een belangrijke game is voor Microsoft, maar de mediahype die er omheen gebakken werd in de vorm van Halo 3-koekjes, sapjes, drankjes, poppetjes, snoepjes en boekjes ging wel heel ver. In de VS waren mensen al blij als ze iets in de supermarkt konden kopen waar die groene gast niet op stond.

★ Elk jaar komt Steven weer terug van de Tokyo Game Show met een hoop ge-orakel over briljante Japanse turn-based RPG's uitgevoerd in de oorspronkelijke taal en met een moeilijkheidsniveau waar je U tegen zegt. Maar beste Steven, die shit wordt niet voor niets alleen in Japan uitgebracht, zodat wij het niet hoeven te spelen!

★ Elk jaar is het weer een bikkelharde strijd: FIFA vs Pro Evo. Maar duidelijk wordt wel dat je gevoelsmatig bijna niet mag zeggen dat FIFA, als dat het geval zou zijn, beter uitpakt. Is bijna vergelijkbaar met roepen dat Jan Smit-ondergoed cool is. Terwijl het (misschien best wel) lekker zit.

METAFOOR VAN DE MAAND

"De nacht gaat vliegensvlug over naar ochtend en de zon zoeft omhoog, alsof een onzichtbare hengel zijn vangst binnenhaalt."
JAN IN FIRST LOOK FAR CRY 2

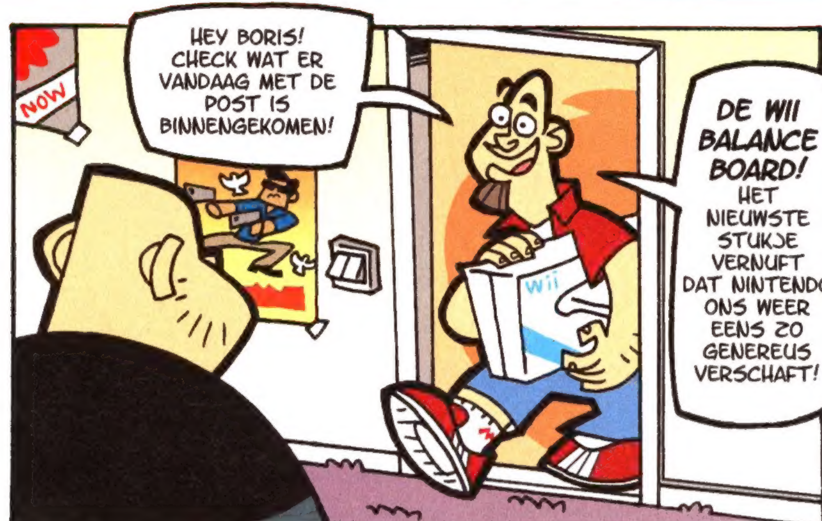


SCHIJTGAME VAN DE MAAND: LIAR

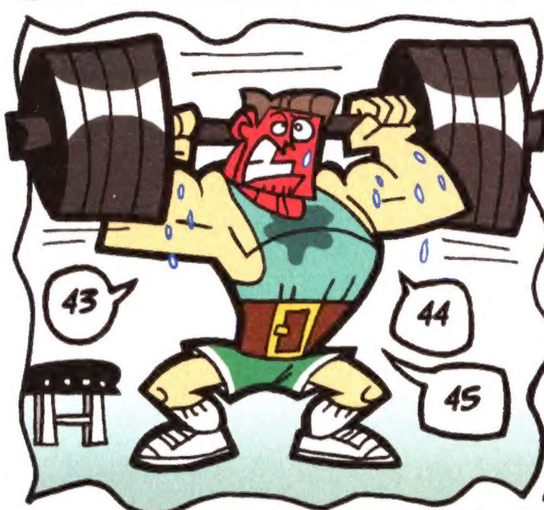
"ZELFS DE TITEL UITSPREKEN ZOU IK AFRADEN: IK VERZEKER JE, JE KRIJGT ER EEN NARE SMAAK VAN IN JE MOND."



VOOR MEER ABONNEE AANBIEDINGEN CHECK PAGINA 26 / 27

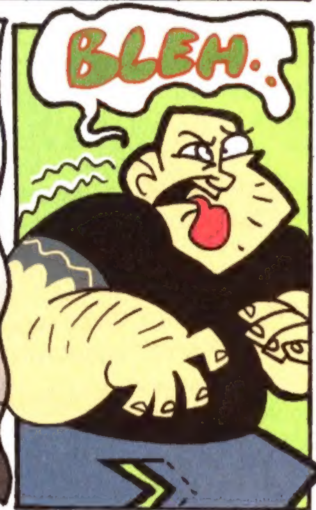

HEY BORIS! CHECK WAT ER VANDAAG MET DE POST IS BINNENGEKOMEN!
DE WII BALANCE BOARD! HET NIEUWSTE STUKJE VERNUFT DAT NINTENDO ONS WEER EENS ZO GENEREUS VERSCHAFT!


JE KUNT ER IN HET COMFORT VAN JE HUIS FITNESS OP BEOEFENEN!
F...FITNESS?

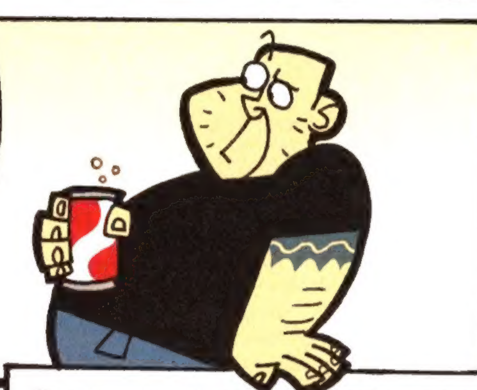

43
44
45

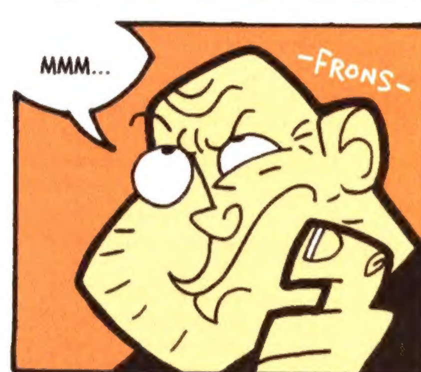





BLEH.


ZO ERG IS HET NOU OOK WEER NIET!
HET IS MEER VOOR BESCHEIDEN OEFENINGEN. KIJK? M'N YOGA BIJVOORBEELD!




MMM...
-FRONS-





KORPS MARINIERS

NAAM:
Quint van Zon

RANG:
Marinier der eerste klasse

LEEFTIJD:
23





Waarom heb je voor het Korps Mariniers gekozen?
Ik hoorde via via dat marinier bij het Korps Mariniers een ontzettend toffe baan zou zijn. En ze hadden gelijk. De uitdaging in het werk is geweldig en dan met name het fysiek bezig zijn. Een negen tot vijf baantje achter een bureau is nu eenmaal niets voor mij. Vooral de oefeningen waarin je voorbereidt op mogelijke gevechtssituaties vind ik geweldig. Deze oefeningen zijn hard nodig om, wanneer het er uiteindelijk op aankomt, precies te weten wanneer je wat moet doen. Ze stomen je klaar voor de uitzendingen, en dat is natuurlijk de spreekwoordelijke kers op de taart. Daar doe je het allemaal voor, om alles wat je geleerd hebt in de praktijk te brengen.

Aan welke oefeningen neem je deel?
Dat is verschillend. We hebben bijvoorbeeld koudweer training in Noorwegen waarbij we gevechtssituaties trainen onder zeer koude omstandigheden. Je leert er hoe je met de diverse (weers)omstandigheden om dient te gaan. Maar er staan ook bergtrainingen en jungletrainingen op het programma.
Je leert iedere keer weer hoe je het beste om kunt gaan met de meest uiteenlopende situaties. Hierdoor kunnen we perfect functioneren onder alle (klimatologische) omstandigheden.



FOTO'S: AUDIOVISUELE DIENST DEFENSIE

Je was ook in Afghanistan. Omschrijf je werkzaamheden daar eens.
Het is deels afhankelijk van welk schema je dient te volgen en wat je taken van de dag zijn. Ook hoe de situatie op dat moment precies is natuurlijk. Maar om een idee te geven: er zijn wachtschema's waarbij je taak voornamelijk is om, het zal je niet verrassen, op wacht te staan. Dergelijke diensten duren overigens maar een paar uur, hoor.
Leuker zijn de dagen dat je de poort uitgaat om op patrouille te gaan. Je begeeft je dan naar diverse dorpen in de omgeving en je gaat bijvoorbeeld mee als bewaking voor officieren van de vloot die contact leggen met de bevolking. Zij inventariseren aldaar wat ze voor de bevolking kunnen doen, hoe wij ze van dienst kunnen zijn etc.

Is het een zwaar beroep?
Ik vind het eerlijk gezegd wel meevallen maar dat is ook een beetje afhankelijk van je fysieke gesteldheid natuurlijk. Maar voordat je jezelf marinier mag noemen, moet je samen met je team eerst de vakopleiding volgen. Deze duurt in totaal 30 weken. Daarin train je fysieke vaardigheid, schietvaardigheid en gevechtsvaardigheid. Het is redelijk zwaar maar, zoals gezegd, ik vond het wel meevallen. Natuurlijk heb je wel eens je knakmomenten maar daar kom je ook wel weer overheen.

Speel je wel eens games en wat voor games zijn dat dan?
Ik game behoorlijk veel! Ik heb laatst Bioshock ontdekt, wat een geweldig spel. Verder speel ik, hoe kan het ook anders, oorlogsgames. Met name Ghost Recon Advanced Warfighter 2 vond ik fantastisch. Een beetje je eigen tactiek toepassen en kijken hoe dat uitpakt.
Ik speelde overigens al oorlogsgames voordat ik bij Het Korps zat; misschien heeft dat er wel voor gezorgd dat ik uiteindelijk voor de mariniers koos. Heel misschien. ◊

OVER HET KORPS MARINIERS

Het Korps Mariniers is het oudste onderdeel van de krijgsmacht, opgericht door Michiel de Ruijter in 1665. De zeesoldaten van toen zijn vandaag de dag nog steeds een speciale eenheid binnen de marine. Het Korps Mariniers is een expeditionair, snel inzetbaar en veelzijdig crisisbeheersingsinstrument, gespecialiseerd in het uitvoeren van amfibische operaties met lichte infanterie-eenheden.
De mariniers zijn overal ter wereld inzetbaar, vandaar hun spreuk: Qua Patet Orbis, wat betekent: 'zo wijd de wereld strekt'. De Mariniers kunnen onder alle klimatologische en geografische omstandigheden perfect functioneren. Om hierop voorbereid te zijn worden in het trainingsprogramma onder andere berg-, koudweer- en jungletrainingen opgenomen.
De mariniers worden ingeschakeld bij verdediging van NAVO-grondgebied of voor hulpverlening bij grote natuurrampen. Ook beschermt Het Korps het grondgebied van de Nederlandse Antillen en Aruba. Binnen Het Korps heb je ook de UIM, de Unit Interventie Mariniers. Deze treedt op bij gijzelingen en bezettingen.

OOK BIJ HET KORPS?

Ben je na het lezen van het interview geïnteresseerd geraakt in de wereld van Het Korps Mariniers? Binnen Het Korps kun je, afhankelijk van je vooropleiding, veel verschillende functies vervullen, bijvoorbeeld officier der mariniers of marinier der eerste klasse.
Je kunt bij Het Korps aan de slag met zowel een VMBO als een VWO diploma, maar ook voor WO'ers en HBO'ers is er een speciaal traject.

HEB JIJ INTERESSE IN HET KORPS MARINIERS?

Kom naar een van de infodagen op **15** of **16 november** in Doorn. Aanmelden kan via de website **www.werkenbijdemarine.nl**. Hier vind je ook meer informatie over de talrijke andere functies bij de marine.